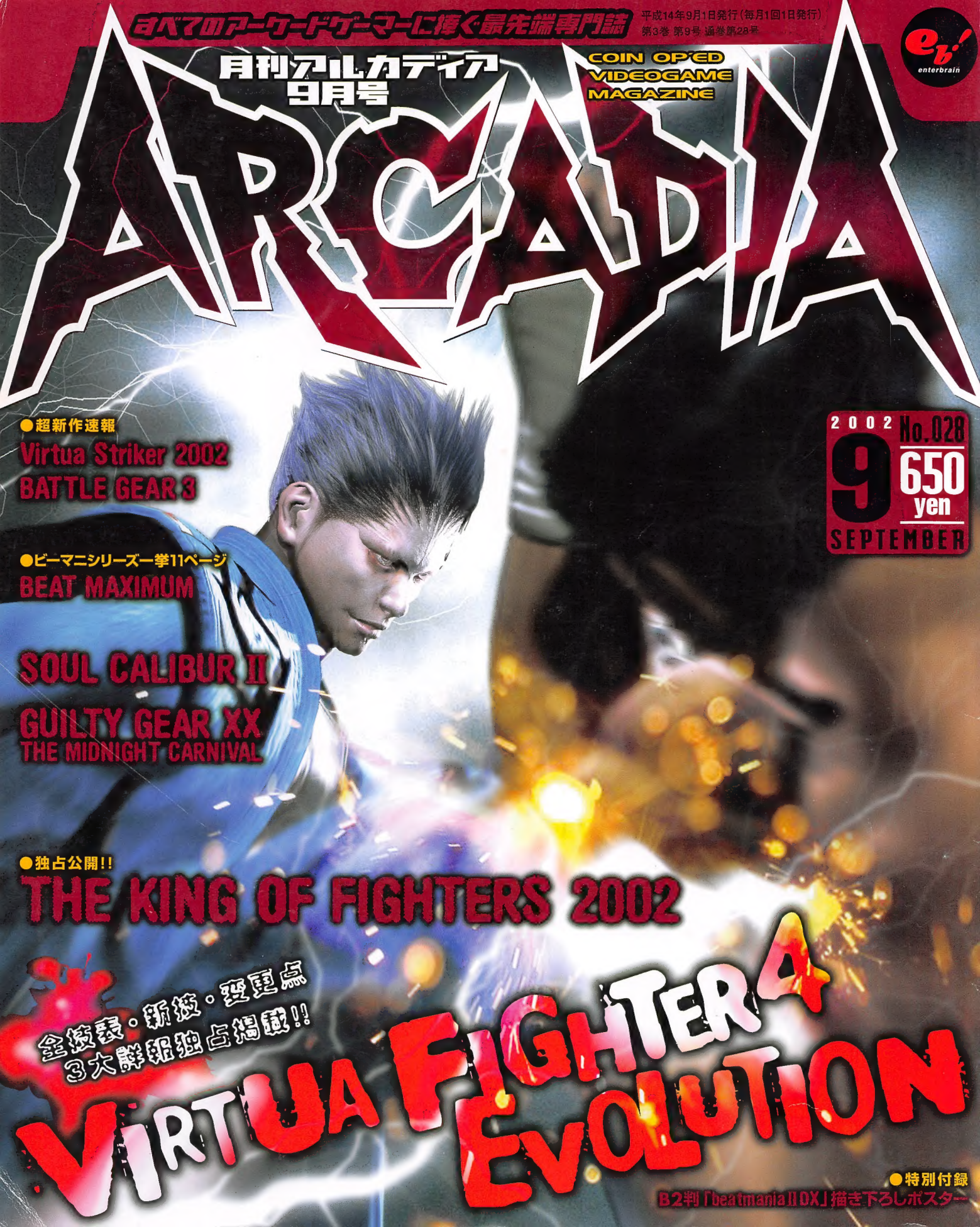
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成14年9月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第9号 通巻第28号
enterbrain
月刊アルカディア
9月号
ARCADIA
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
2002
No.028
9
650
yen
SEPTEMBER
●超新作速報
Virtua Striker 2002
BATTLE GEAR 3
●ビーマニシリーズ一挙11ページ
BEAT MAXIMUM
SOUL CALIBUR II
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
●独占公開!!
THE KING OF FIGHTERS 2002
全技表・新技・変更点
3大鮮報独占掲載!!
VIRTUA FIGHTER 4
EVOLUTION
●特別付録
B2判「beatmania II DX」描き下ろしポスター

バーチャファイター4 エボリューション

ネットワーク連動コンテンツが大幅進化！

ミッションモードでアイテムをゲット！
1Pモードプレイ中にミッションが発生！これをクリアすると
アイテムやファイトマネーを獲得できるぞ！

アイテム数、激増！
個性的なアイテムが多数登場！ますます広がるキャラクターカスタマイズの世界！

争奪戦で対戦がより熱く！
ライバルに先んじて、アイテムやファイトマネーを奪え！

クエストモードで全国をまたにかけたイベントが！
VF.NETの指令をこなして、アイテムやファイトマネーを獲得しろ！

Goh Hinogami
日守 剛（ひのがみ ごう）

VF.NET

「VF4キャラクターアクセスカード」「VF.NET」をご利用のお客様へ

- 「バーチャファイター4」で使用したアクセスカードは、「バーチャファイター4 エボリューション」ではご利用になれません。（未使用のカードはご利用いただけます）
  また「バーチャファイター4」で使用したアクセスカードから「バーチャファイター4 エボリューション」のカードへの更新（データの引継）も出来ません。
- 現在、i-mode・J-SKY・PC(Mac・Windows)でVF.NETをご利用の会員の方は、そのまま「バーチャファイター4 エボリューション」用サービスをご利用いただけます。

「バーチャファイター4 エボリューション」用サービス開始予定日 ▶ i-mode：2002年8月頃 J-SKY・PC(Mac・Windows)：2002年秋頃

※ドリームキャスト用「VF4パスポート」「ドリームパスポート」では、「バーチャファイター4 エボリューション」用サービスを行う予定はありません。

- 「VF.NET」へのアクセス方法

i-mode i-menu ▶ メニューリスト ▶ ゲーム ▶ ゲーム2 ▶ 育成ゲーム ▶ バーチャファイター
J-SKY Jフォンメニュー ▶ J-スカイメイン ▶ ケータイゲーム ▶ メーカー別リンク ▶ セガ・パレード ▶ VF.NET
P C http://www.sega-am2.co.jp/vfnet-pc/

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

Dreamcast

K′とクーラの宿命の邂逅を描いたネスツ編第2部が、
アーケードそのままのクオリティで甦った!
通常キャラと裏キャラのどちらかを選択できる
アナザーストライカーシステムで対戦の楽しさも倍増。
ドリームキャスト版だけの特典もあるゾ!!

- ●KOF2000各種イラストを閲覧できるアートギャラリー!
- ●対コンピュータ戦をクリアすると遊べるパズルゲームなど!

決着はドリキャスでつけようぜ!!

待望の完全移植、ここに実現!KOF2000、ドリームキャストに登場!

ドリームキャスト専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』8月8日発売予定/価格5,800円(税別)

www.playmore.co.jp

プレイモアは、今後もアーケードの人気タイトルを家庭用ソフトとしてリリース予定!

CONTENTS

9

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.September

http://www.arcadiamagazine.com/

表紙
バーチャファイター4 エボリューション
Illustration by SEGA-AM2
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター
ビートマニアⅡDX 7th style
Illustration by GOLI
©2002 KONAMI

発行所/株式会社エンタープレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

潜入直後、運良く『2002』らしき画面に遭遇！だが、すぐさま開発スタッフに阻まれてしまった。

PRODUCT

体制面はほぼ前作と同様で、韓国イオリス社の協力体制にてブレッツァソフトが開発、プレイモアが発売、サンアミューズメントが国内の販売を担当している。

気になる開発進行度だが、グラフィックやプログラムはほぼ完了、現在は調整やデバッグの段階に入っており、10月稼働に向けて順調に進行中とのことだ。

- ●使用基板はMVS
- ●容量は700メガ程度
- ●開発進行度は約90%、10月稼働予定
- ●開発、発売、販売会社は前作同様

2002

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002

（株）プレイモアの雑誌広告などで、ゲームタイトルのみ先行発表されていた『K.O.F.2002』。早くも完成が迫っているとの噂を受け、我々は開発元に直撃取材を敢行。確定情報としていくつかのキーワードを得ることに成功したので、ここに報告しよう。いろいろと予想しつつ、続報を待ってほしい。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア
　　　　　サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年10月予定
■使用基板：MVS

※掲載している情報はすべて開発中のものです
※本文中では過去のシリーズを『年号』で表記しています

基本操作

- ●チームバトルによる2D対戦格闘
- ●シリーズの総決算的な内容
- ●基本的な操作方法は変更無し
- ●小、中、大ジャンプは健在
- ●パワーゲージに関係した新システム追加
- ●削除されたシステムもある

基本的な方向性は「シリーズ総決算＋α」。数種類存在する回避動作やパワーゲージのほか、多種多様なシステムがどう消化されるのか？　新システムはゲージを消費して行なうものなのか、それともゲージ自体が新しくなるのか？　興味は尽きない。

また、1チームの人数が三人なのか四人なのか未定ということも気になるポイント。ひょっとしたら、人数やストライカーの有無を選べるのかもしれない。

K.O.F.2001

根幹となる部分に変更は無く、特徴的なジャンプも継承されている。本シリーズならではのスピード感あふれるアクションは、期待にそぐわぬ出来となるだろう。

K.O.F.'97

『'97』と『'98』では、ゲームモードを2種類から選択できた。「総決算」がうたい文句の本作。複数のモードがあったとしても不自然ではない。パワーゲージのシステムも絡んでくるのか!?

SYSTEM

STORY

- ●本作での新たなストーリー展開は無し
- ●『K.O.F.'94』や『K.O.F.'98』のようなドリームマッチ的位置付け

『2000』にてネスツ編が完結し、そのエンディングで謎を残したロン、ミスティ、パオが絡んで……。と思いきや、本作での新たなストーリー展開は無いとのこと。オロチ編前の『'94』、ネスツ編前の『'98』と同様、ストーリーの無いお祭り的な位置付けになるわけだ。新たなストーリーは、次回作から（恐らく3作に渡って）展開されるのだろう。

K.O.F.'98

ワールドカップイヤーのK.O.F.はストーリー無しが伝統。ゲーム内容に期待せよ。

ついに情報解禁！新たなK.O.F.を感じ取れ!!

THE KING OF FIGHTERS

シリーズ総決算ということで1～2割は復活キャラ、との情報を入手。下表を参考に、出場キャラを予想してみるのも一興だろう。『'94』『'98』と節目の作品でボスを務めていたルガールなどは気になるところだ。なお、キャラ数は30人後半と増えていないので、残念ながら消えてしまうキャラもいることになる。

K.O.F.'96

フッ、この世界の覇権をかけて戦う事も出来ん人間に私が倒せるか！

参戦したシリーズは『'96』1作品のみだが、悪役としての格付けは間違い無く最上級のギース。復活キャラ候補の筆頭!?

影二も復活の要望が絶えないキャラの一人。だが、キャラ数の枠を考えると厳しいところか。

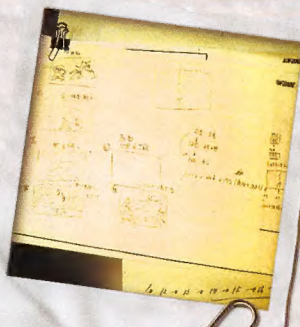
K.O.F.'95

開発室調査報告 ～No.2～

後ろ髪引かれつつも捜索を続けると、新技の絵コンテらしき書類が。しかもキャラは……!!

『K.O.F.2001』に参戦していない過去の『K.O.F.』キャラクター.

登場作品	キャラクター
'95	如月 影二
'96	ギース・ハワード
	ヴォルフガング・クラウザー
	Mr.ビッグ
	ゲーニッツ
'97	オロチ
'98	神楽 ちづる
	七枷 社
'98	シェルミー
	クリス
	山崎 竜二
	ビリー・カーン
	マチュア
	バイス
	草薙 柴舟
'98	ヘビィ・D!
	ラッキー・グローバー
	ブライアン・バトラー
	ルガール・バーンシュタイン
'99	クリザリッド
2000	藤堂 香澄
	ジョン・フーン

※登場作品は最後にプレイヤーキャラとして登場した作品
※業務用、家庭用通じてプレイヤーが使えないキャラ、および裏キャラやオロチバージョンキャラなどは除外

- ●出場キャラは30人後半を予定
- ●過去シリーズからの復活キャラ多数
- ●これまでのシリーズで活躍したキャラは今回も出場する

CHARACTER

今、時代は再び動き出す!!

Virtua Fighter 4 EVOLUTION VIRTUA FIGHTER4™

※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。
また、文中のダメージ量、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです。

バーチャファイター4 エボリューション
- ■メーカー：セガAM2／セガ
- ■ジャンル：3DCG格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2003年8月初旬予定
- ■使用基板：NAOMI2(GD-ROM)

Impression

バージョンアップというよりも、続編といった方が正しい。それほどまでの変ぼうを遂げた本作で、どんな闘いが繰り広げられるのだろうか。ある種のステータスを築いている本シリーズだけに、盛り上がることは間違い無い。

間もなく登場する『VF4 EVO』は、その名の通り目覚ましい進化を遂げている。今まさに、再び新しい闘いが始まろうとしているのだ。スタートダッシュに向け、変更点をチェックせよ！

新技多数追加!!

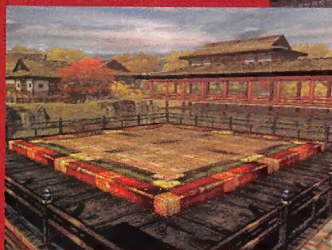
モーションの変わった技は数知れず。中には、これまでにあった技が違う技に変わっている、というケースもある。

戦術に画期的な変化をもたらす新技もありそう。いち早く使いこなし、『VF4 EVO』ならではの闘いを身に着けろ！

継承キャラも新キャラに負けていない。新技の追加はもちろん見た目、性能ともに大きく変わった技も数多くある。構えが変わったベネッサなどは、半分新キャラといえるかもしれない。P12からのキャラ別攻略と技表を活用し、新戦術を組み立てろ！

ステージも一新!!

四つ角にぽっかりと穴の開いたジャッキーステージ。当然、そこからは簡単にリングアウトする。

壁の無いステージはリングの端が継ぎ足され、広くなった。わずかな変化ではあるが、じわりじわりと効いてきそうな予感……!?

闘いの舞台となるステージもリニューアル。デュラルステージが追加されたほか、既存のステージも大きく雰囲気を変えている。また、壊れないローフェンスステージは四隅の壁が一部取り払われ、壁の無いステージは若干広くなった。

二人の新キャラはどう動く!?

多彩な打撃技で押すキックボクサーのブラッド、そして投げ技とさばき技を主体とするゴウ。その能力についてはいまだ未知の部分もあるが、時期が来れば自然と台頭してくるだろう。この二人で、継承キャラたちに闘いを挑め！

両極端の強烈な個性が、『VF4 EVO』を舞台に火花を散らす！　投げ技だけでなく、さばき技からのつかみなど、特殊な性質を持つ技が多いゴウ。ダッキングやスウェーといった移動技にも注目が集まるブラッド。どちらも、強くなるためにはテクニカルな動きが要求されそうだ。

EVO事典 **『VF4』のカードはどうなる？**：知っている人も多いと思うが、『VF4』のアクセスカードは『VF4 EVO』に引き継がれることは無い。しかし、まだ使っていないカードを持っている人は注意！　使用していないカードなら、『VF4 EVO』の筐体にそのまま差して使えるのだ。途中まで回数を消費しているカードやロケテスト専用のカードは、残念ながら使えない。

超充実のお遊び要素を遊び倒せ！

Text：ちゃっきー

VF.NETの進化にも注目!!

進化したのはゲーム内容だけではない。アイテムを始めとするVF.NET関連の要素も、格段にパワーアップしているのだ。この辺りも、「VF4 EVO」の大きな楽しみになることは間違い無い。ここでは、その一部を紹介していく。追加された要素を活用し、お気に入りのアイテムをそろえよう！

アイテムの入手ルートにも変化あり！

争奪戦

対戦で突如発生する争奪戦。対戦画面には宝箱が表示され、その試合に勝利した方がアイテムやファイトマネーをゲットできるという寸法だ。争奪戦が開始されている時の演出も、多数用意されているとか。同段戦や幻球争奪戦のような熱き闘いがスタートする！

ミッションモード

こちらは、CPU戦で派生するもの。画面に表示されるミッションを達成すれば、宝箱がもらえるぞ。ミッションは、「投げを5回決めろ」「1ラウンド10秒以内で勝て」「相手を3回ダウンさせろ」など、数種類が用意されている。効率よく達成する方法を模索しよう。

クエストモード

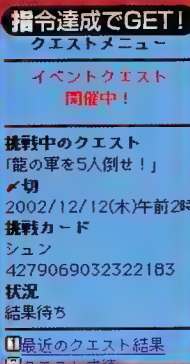
クエストモードは、VF.NETからのクエスト指示を達成するのが目的。もちろん、成功時の報酬はアイテムやファイトマネーだ。クエストには、「10連勝しろ！」とか、「三段以上の相手に5勝しろ！」といったものから、「○○（有名プレイヤー）に勝て！」というものまであるらしい。難しいノルマは、それだけ貴重なアイテムをもらえるということなのだろうか……？

指令達成でGET！

クエストメニュー

イベントクエスト
開催中！

挑戦中のクエスト
「龍の軍を5人倒せ！」
〆切
2002/12/12(木)午前2時
挑戦カード
シュン
4279069032322183
状況
結果待ち

1最近のクエスト結果

アイテム数大幅増加！

最も注目が集まるのは、やはりバリエーション豊かなアイテム群だろう。ここに居るレイフェイとベネッサ、そしてプライベートショーのムービーに登場したキャラたちの写真にも、新アイテムが多数見られる。これまでになかったアイテムを使えば、別キャラともいえるほどのコーディネイトができるのだ。そのバリエーションは、「VF4」の比ではなさそう。数多くのアイテムを少しずつ集め、オリジナルキャラを作り出せ！

これが『VF4 EVO』のNEWアクセスカードだ!!

キャラクターアクセスカードのデザインも、『VF4 EVO』で一新。

カードには赤、青、黄、緑といった全10色が用意されている。種類が増えたことは、多数のキャラを使う人にとって好都合かも。これで、間違えずにやりたいキャラのカードを選べるというわけだ。とりあえず全色集めてみる!?

ほかにもこんな進化が！

●ショップ

フェイトマネーで購入できるアイテムが増え、狙ったアイテムも購入しやすくなった。カラーコーディネイトや髪の毛＆瞳の色、勝ちポーズ、着信メロディー、待ち受け画面なども購入できる。

●マイ店舗機能

「マイ店舗」を設定し、ポイントやランキングを楽しむシステム。その店舗で3位以内に入ると、そこでプレイした際、画面に金、銀、銅のトロフィーが表示される。

●チーム提携

提携したチームとチームデータを相互に公開できる。最大10チームまで提携可能。

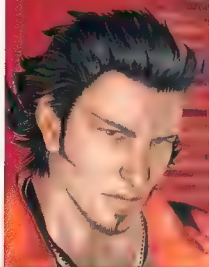
●チャット機能

事前に設定したショートメッセージを、最終セットのリプレイ～勝利ポーズ中に画面に表示できる。設定できるのは4種類で、Ⓖボタンを押しながらレバー上下左右で表示。

またまだあるぞVF.NET変更点：バトルアリーナは、ゲーム内容やストーリーが変わったことに加え、ゲーム内で獲得できるアイテム、着信メロディー、待ち受け画面も一新されている。さらに、対戦履歴＆メッセージ送信では対戦した相手にメッセージを送信可能。一定以上のメッセージを交換すると「お友達リスト」に登録でき、いつでもメッセージを交換できる。

NEW COMER

質実剛健な打撃技と変幻自在の移動技で敵を圧倒!!

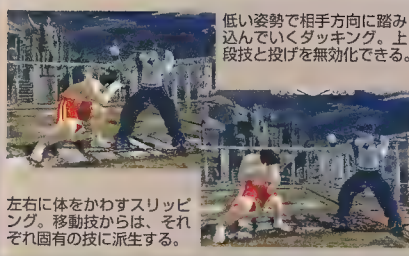
Brad Burns ブラッド・バーンズ

ブラッドのキャラ特性

ブラッドの特徴は、スタンダードな打撃技と、幻惑効果の高い移動技とのコンビネーションにある。主力となる打撃技は、Ⓟからの派生技や肘、ヒザなどの基本的な技で、戦術自体は比較的シンプル。ただし、技後にダッキング＆スリッピングに派生できる技が多く、使いこなせば変幻自在の攻めを展開することができるのだ。移動技からの派生には強力なものが多いので、そのプレッシャーを活かして攻撃の主導権を握っていこう。

●バップソークカウ／ヒットすると相手が尻もち状態になるやや特殊なヒザ。空中コンボの締めとしても活躍する。

●ボディブレイク／ヒット後は相手が腹崩れ。ガードされて反撃を受けないのも強み。

●ボディニークラッシュ／ジャスト受け身でダメージが減るが、受け身を取らない相手にはバップソークカウが入る。

低い姿勢で相手方向に踏み込んでいくダッキング。上段技と投げを無効化できる。

左右に体をかわすスリッピング。移動技からは、それぞれ固有の技に派生する。

ジャガーテイル（⇩Ⓚ+Ⓖ）

全回転の下段技。カウンターヒットすればダウンを奪える。ノーマルヒット時は不利だが、豊富な中段技をいかすためにも、ぜひ使っていこう。

ソーククラブ（⇨Ⓟ+Ⓚ）

ヒット時に相手をたたき付ける上段技で、コンボを含めたダメージはそれなりに高い。発生が早いので、相手の技ガード後の返し技として有効に使おう。

ステップチェンジニー（⇦⇨Ⓚ）

発生は非常に遅いが、ブラッドの持つ浮かし技の中では破壊力ナンバーワン。カウンターヒットすれば、空中コンボで全体力の半分弱のダメージを奪える。

ハンティングミドルキック～キャッチ（スリッピングライト中ⓀⓅ+Ⓖ）

スリッピングからの中段技と、さらに首相撲へと移行するキャッチ投げの連係。キャッチ投げに派生できるのは1発目ヒット時のみだが、この技自体がガードされても有利なので、構わず多用していい。

エルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）

肘から上段キックへとつなぐ連係で、特に各種下段キック系の返し技として重宝する。1発目からはダッキング＆スリッピングに派生することもできるので、2発目のディレイと併せて使っていこう。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ジャブ	Ⓟ	上	
ジャブ～スピンキック	ⓅⓀ	上	
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上	でダッキング、⇧or⇩でスリッピングに移行
コンビネーションロー	ⓅⓅⓀ	下	
ジャブ～ボディストレート	Ⓟ⇘Ⓟ	中	
グライディングニー	Ⓟ⇨ⓅⓀ	中	
グライディングニー～キャッチ	Ⓟ⇨ⓅⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	Ⓟ⇨ⓅⓀヒット時（首相撲へ）
コンビネーションアッパー	ⓅⓅⓅ	上	
シットジャブ	⬇Ⓟ	特殊下	
エルボーフック	⇨Ⓟ	中	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングに移行
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ	上	
スパインウィップ	⇦Ⓟ	上	⇨でダッキング、⇧or⇩でスリッピングに移行
ルンピニーコンビネーション	⇘ⓅⓀ	中	でダッキング、⇧or⇩でスリッピングに移行
ルンピニーコンビネーション～キャッチ	⇘ⓅⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	⇘ⓅⓀカウンターヒット時（首相撲へ）
ジョルトアッパー	⇙Ⓟ	中	
ティーソークコンビネーション	⇖ⓅⓅ	上	
ライジングアッパー	⬇⇘Ⓟ	中	
ストッピング	Ⓚ	中	
ストッピング～モビリティジャブ	ⓀⓅ	上	でダッキング、⇧or⇩でスリッピングに移行
ティープコンビネーション	ⓀⓅⓀ	中	
ティープコンビネーション～キャッチ	ⓀⓅⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	ⓀⓅⓀカウンターヒット時（首相撲へ）
カッティングロー	⇩Ⓚ	下	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ダブルストライク	⬇ⓀⓀ	上	
ニーアッパー	⇘Ⓚ	中	でダッキング、⇧or⇩でスリッピングに移行
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	中	
フレアキック	⬇⇘Ⓚ	中	振り向き攻撃、振り向き状態へ
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ	中	
ミドルキック	⇘Ⓚ	中	
ミドルキック～キャッチ	⇘ⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	⇘Ⓚカウンターヒット時（首相撲へ）
ティーソーク・ボン	Ⓟ+Ⓚ	中	
ショベルフック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ショベルフック　ダブル	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	中	ラストショットに移行可
ショベルフック　トリプル	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	ラストショットに移行可
ラストショット	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	上	
ソーククラブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
ディストラクションボディ	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	
ティーソークラン	⇖Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ハイスピンキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
トルネードコンビネーション	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ジャガーテイル	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
バップソークカウ	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
オーバー・ステップミドル	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ダッキング	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
ボディフック	ダッキング中Ⓟ	中	
クロスアッパー	ダッキング中ⓅⓅ	中	
ダッキングニーアッパー	ダッキング中Ⓚ	中	
ダッキングニーアッパー～キャッチ	ダッキング中ⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	ダッキング中Ⓚカウンターヒット時（首相撲へ）
ミドルスピンキック	ダッキング中Ⓚ+Ⓖ	中	
スウェーバック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
スウェーバックジャブ	スウェーバック中Ⓟ	上	でダッキング、or でスリッピングに移行
スウェーバックミドルキック	スウェーバック中Ⓚ	中	
スリッピングライト	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
スマッシュフック	スリッピングライト中Ⓟ	上	
ハンティングミドルキック	スリッピングライト中Ⓚ	中	
ハンティングミドルキック～キャッチ	スリッピングライト中ⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	スリッピングライト中Ⓚヒット時（首相撲へ）
スリッピングレフト	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
ボディブレイク	スリッピングレフト中Ⓟ	中	
ピアッシングニー	スリッピングレフト中Ⓚ	中	
エルボースラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
バップソークカウ	敵の右でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
レウインパクト	敵の左でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
パワーグラデイション	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ネックスラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
フェイスファング	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
チェンジ	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
デストラップ	⇖Ⓟ+Ⓚ	返し技	中Ⓚ返し
エルボースラッシュ	首相撲中Ⓟ	投げ	投げコンボ
ゴッコーティーカウ1	首相撲中Ⓚ	投げ	投げコンボ1発目
ゴッコーティーカウ2	首相撲中Ⓚ	投げ	投げコンボ2発目
ゴッコーティーカウ3	首相撲中Ⓚ	投げ	投げコンボ3発目
ポジションチェンジ・レフト	首相撲中⇩	その他（特殊行動）	移動1回目
ポジションチェンジ・バック	首相撲中⇨	その他（特殊行動）	移動1回目
ポジションチェンジ・ライト	首相撲中⇧	その他（特殊行動）	移動1回目
レフトスルー	首相撲中⇩	その他（特殊行動）	移動2回目
バックスルー	首相撲中⇨	その他（特殊行動）	移動2回目
ライトスルー	首相撲中⇧	その他（特殊行動）	移動2回目
ジャンプナックル	上昇中、空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ジャンプストレート	下降中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ジャンプトーキック	上昇中、空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ジャンプサイドキック	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ギャンビット	敵ダウン時⇘Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ヘルダイブ	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
スパインウィップ	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、でダッキング、or でスリッピングに移行
ルンピニーコンビネーション	敵背後ⓅⓀ	中	背後攻撃、でダッキング、⇧or でスリッピングに移行
ジャッティングエルボー	敵背後⇘Ⓟ	中	背後攻撃
ニードルキック	敵背後Ⓚ	中	背後攻撃
ワイクルターン	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	敵背後Ⓟ+Ⓚ	上	背後攻撃、背後状態へ
ジャンピングニー	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前

※技解説に付くアイコンの意味は次の通り。「有利」＝ガードさせて相手より有利。「五分」＝五分の状態。「不利」＝確定反撃は無いが不利。「立投」＝ガードされると相手の立ち投げが確定。「屈投」＝しゃがみ投げが確定「軽Ⓟ」＝軽量級Ⓟまで確定。「中Ⓟ」＝中量級Ⓟまで確定。「重Ⓟ」＝重量級Ⓟまで確定。「肘以上」＝肘程度の発生、またはそれ以上に遅い発生の技まで確定。「よろけ」＝相手をよろけさせる。

投げ技の真髄ここにあり!

Goh Hinogami 日守剛(ひのがみ ごう)

Text・アストロ

ゴウのキャラ特性

柔道を格闘スタイルとするゴウは、投げ技に特化したキャラ。相手をつかんで組み合った状態から豪快に投げ技を決めるところなどは、柔道ならではの独特な攻撃方法だ。

打撃技には相手の攻撃をさばく性能のあるものが多い。これらを駆使して強力な投げ技を狙っていくのが、このキャラの基本スタイルとなる。

●雷火／リーチは短いものの、発生が早く、ガードされてもスキが小さい。しゃがみガード状態の相手にヒットさせると、よろけを誘発できる。

●蒼弓／発生が早く、ノーマルヒットで有利。カウンターヒット時はダウンを奪える。

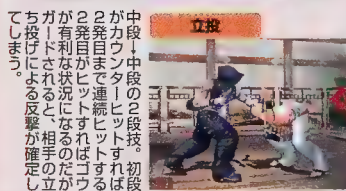
●護法・百合折り／相手の上段Ⓟ・中段肘属性をさばく性能のある中段攻撃。さばきが成立すると打撃投げに変化し、ゴウ側が有利な状況となる。ガードされた場合は、相手の投げによる反撃が確定する。

組手払は相手の攻撃をさばくだけの特殊行動。この技からは……、

キャッチ投げの組手払～掴みへと派生可能。ゴウならではのさばき技だ。

肋砕き→黄泉送り(⇨⇨Ⓟ⇦Ⓟ+Ⓖ)

肋砕きがカウンターヒットした場合のみ、追加入力でヒット投げの黄泉送りへと移行することができる。肋砕きがヒットしたと同時くらいのタイミングで⇦Ⓟ+Ⓖと入力すればOKだ。

煉獄(⇨ⓅⓅ)

中段→中段の2段技。初段がカウンターヒットすれば、2発目まで連続ヒットする。2発目がヒットすればゴウが有利な状況になるのだが、ガードされると、相手の立ち投げによる反撃が確定してしまう。

鉄槌(⇦Ⓟ)

ノーマルヒットで有利となり、カウンターヒットでゴウ側のしゃがみ投げが確定する。ガードされた場合も、反撃されない程度の不利。

牛鬼突(立ち途中⇨Ⓟ+Ⓚ)

ノーマルヒットでも相手を尻もち状態にさせる効果を持つ、強力な中段攻撃。ガードされると相手の上段投げが反撃として決まってしまう。

脛砕き(⇦⬃Ⓟ)

相手の足元を手で払うような下段攻撃。ヒット後は有利となり、攻勢を維持できる。ガードされた場合は不利だが、確定の反撃を受けるほどではない。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
掌打(しょうだ)	Ⓟ	上	
連掌打(つらねしょうだ)	ⓅⓅ	中	
脛打ち(すねうち)	⬂Ⓟ	特殊下	
脾腹打ち(ひばらうち)	⇨Ⓟ	中	
煉獄(れんごく)	⇨ⓅⓅ	中	
肋砕き(あばらくだき)	⇨⇨Ⓟ	中	
肋砕き→黄泉送り(あばらくだき→よみおくり)	⇨⇨Ⓟ⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇨⇨Ⓟカウンターヒット時
鉄槌(てっつい)	⇦Ⓟ	中	
蒼弓(そうきゅう)	⇦⇨Ⓟ	上	
脛砕き(すねくだき)	⇦⬃Ⓟ	下	
雷火(らいか)	⬁Ⓟ	中	
稲妻蹴り(いなずまげり)	Ⓚ	中	
内踝蹴り(うちくるぶしげり)	⬂Ⓚ	下	
つきかげ(つきかげ)	⇨Ⓚ	中	
胸尖蹴り(きょうせんげり)	⇦⇨Ⓚ	中	さばき
裏・稲妻(うら・いなずまげり)蹴り	⬁Ⓚ	中	
潜竜蹴り(せんりゅうけり)	⬀Ⓚ	下	
組手払(くみてはらい)	Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	さばき
組手払～掴み(くみてはらい～つかみ)	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ、つかみへ
水面払い(みなもばらい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	
隼(はやぶさ)	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
隼鷹(じゅんよう)	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
牛鬼突(ごうきとつ)	立ち途中⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
不動殺(ふどうさつ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
迦楼羅(かるら)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	
虎鉄(こてつ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	最大ため
鎧通(よろいどおし)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	さばき
闇払い(やみばらい)	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	さばき
闇払い～掴み(やみばらい～つかみ)	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	返しコンボ、つかみへ
水面払い(みなもばらい)	⇧Ⓟ+Ⓚ	下	
護法・百合折り(ごほう・ゆりおり)	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	さばき
霧払い(きりばらい)	Ⓚ+Ⓖ	上	
斑鳩(いかるが)	Ⓚ+ⒼⓅ	中	
出足払い(であしばらい)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	ヒット後、投げにシフト
鬼首刈(おにくびがり)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
叢雲(むらくも)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖヒットorガード時
出足払い(であしばらい)	⇧Ⓚ+Ⓖ	下	ヒット後、投げにシフト
仁王倒し(におうだおし)	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	
仁王倒し～仁王殺(におうだおし～におうさつ)	⬁Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⬁Ⓚ+Ⓖカウンターヒット時
大蛇凪(おろちなぎ)	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	
水月蹴り(すいげつげり)	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
巻込(まきこみ)	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
肘当～朽木折(ひじあて～くちきおり)	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
華厳落(けごんおとし)	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
内股(うちまた)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
露払～止(つゆはらい～とどめ)	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
膝当～大車(ひざあて～おおぐるま)	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
土蜘蛛(つちぐも)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
岩石落とし(がんせきおとし)	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
奈落落とし(ならくおとし)	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
太刀取～止(たちどり～とどめ)	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
閻魔(えんま)	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
雷火(らいか)	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
朽木立(くちきたて)	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
大蛇(おろち)	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
肘当～朽木折(ひじあて～くちきおり)	敵しゃがみ横で⬂or⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
華厳落(けごんおとし)	敵後ろ向きしゃがみ⬂or⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
突き飛ばし(つきとばし)	つかみ中Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
大外刈り(おおそとがり)	つかみ中⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
大外車(おおそとくるま)	つかみ中⇨・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
背負落(せおいおとし)	つかみ中⇨・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇨・⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
足払い(あしばらい)	つかみ中⇨・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
球投(たまなげ)	つかみ中⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
大外落～止(おおそとおとし～とどめ)	つかみ中⇦・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
夜叉車(やしゃぐるま)	つかみ中⇦・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇦・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
足払い(あしばらい)	つかみ中⇦・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
大外刈り(おおそとがり)	つかみ中⇩・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
膝車(ひざぐるま)	つかみ中⇩・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
送り足払い・剛～止(おくりあしばらい・ごう～とどめ)	つかみ中⇩・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
足払い(あしばらい)	つかみ中⇩・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
足払い(あしばらい)	つかみ中⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
足払い(あしばらい)	つかみ中⇧・⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
膝車(ひざぐるま)	つかみ中⇧・⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
送り足払い(おくりあしばらい)	つかみ中⇧・⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
足払い・剛～止め(あしばらい・ごう～とどめ)	つかみ中⇧・⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
跳び突き(とびつき)	上昇中、空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳び鉄菱(とびてつびし)	下降中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳び蹴り(とびげり)	上昇中、空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
跳び水月蹴り(とびすいげつげり)	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
止(とどめ)	敵ダウン時⬁Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
疾風(はやて)	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
股裂き(またさき)	敵あお向けダウン足側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
袈裟固め(けさがため)	敵あお向けダウン頭側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
腕ひしぎ(うでひしぎ)	敵あお向けダウン右側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
村雨(むらさめ)	敵あお向けダウン左側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
飛燕返し(ひえんがえし)	敵うつ伏せダウン足側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
羽織固め(はおりがため)	敵うつ伏せダウン頭側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
腕ひしぎ(うでひしぎ)	敵うつ伏せダウン右側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
閻魔殺(えんまさつ)	敵うつ伏せダウン左側⬂or⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
突き(つき)	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技につながる
鉄槌(てっつい)	敵背後⬂Ⓟ	中	背後攻撃
回し蹴り(まわしげり)	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
脛蹴り(すねげり)	敵背後⬂Ⓚ	下	背後攻撃
脛蹴り(すねげり)	敵背後⬇Ⓚ	下	背後攻撃

持ち前のパワーに機動力をプラス

Akira Yuki 結城 晶（ゆうき あきら）

新技&変更点

威力が低下した技もあるが、性能自体はあまり変わっていない。大きく戦術を変えずに闘っていけるだろう。唯一の不安要素は上歩頂肘が無くなったこと。手軽に使える発生の早い中段技が無い点を、どうカバーするかがカギだ。

●八門開打／カウンターヒット時、五分になった。

●白虎双掌打／リーチが短くなり、ガード時のスキが増加。肘クラスの技も反撃になる。

●伏虎／カウンターヒット時に白虎双掌打が連続技になる。

●馬歩衝靠／浮きが低くなり、足位置平行でヒットしたときは立ちⓅが当たりにくい。コンボはしゃがみⓅ始動で。

●通天炮／さばき成功時の有利時間が少し短くなった。

●各種投げ技／獅子抱月の威力が低下したほか、進歩里胯からの確定追い打ちも無くなった。代わりに、心意把の威力が増加している。

●順身翻胯～心意把／ヒット時よろけなくなり、立ちⓅや立ち白虎双掌打が連続技に。

●大浙江／キャッチ投げではなくなり、通常の性質に。

虚歩は馬歩頂肘から軸をずらし、背を向ける技。背向けからの鉄山靠も新技。

衝捶～単閉樞（しょうすい～たんへいとう：⇨Ⓟ⇦）

衝捶は、しゃがみヒットでよろけを奪える中段技。ガードされても裡門頂肘クラスのスキしかないことが長所だ。ここから⇦を追加入力しておくと、後ろに下がる移動技の単閉樞が出る。

猛虎硬爬山～擱打頂肘（かくだちょうちゅう：⬇⇨ⓅⓅ）

連続ヒットし、ダウンを奪える。1発目でしゃがみガードを崩したときにも確定ヒット。2発目の入力タイミングが難しいほか、1発目がスカったときは出ない。スキは躍歩頂肘と同程度だ。

鷂子栽肩（ようしさいけん：Ⓚ+ⒼⓅ）

連続ヒットし、ダウンを奪える連係技。主に、空中コンボの材料として使おう。1発目はガードされてもスキが無いほか、しゃがみヒットでよろけ、カウンターヒットでダウンを奪える。

提龍換歩～頂心肘（ていろうかんぽ～ちょうしんちゅう：⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）

提龍換歩は、一度身を引いてから前進する移動技。この間、任意のタイミングで頂心肘を出せる。頂心肘は裡門頂肘に似た性能。カウンター時の浮きがやや高い代わりに、スキは大きめ。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
冲捶	Ⓟ	上	
冲捶	➡Ⓟ	上	踏み込む
崩捶	⇩Ⓟ	特殊下	
虎撲	⇩⇙⇦Ⓟ	中	
八門開打	ⓅⓅ	中	
環捶腿	ⓅⓀ	上	
衝捶	⇨Ⓟ	中	
衝捶～単閉樞(しょうすい～たんへいとう)	⇨Ⓟ⇦	その他(特殊行動)	
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	中	
躍歩頂肘	⇨⇨⇨Ⓟ	中	
穿川掌(しょうほせんしょう)	⇦⇙Ⓟ	上	
猛虎硬爬山	⬇⇨Ⓟ	中	
猛虎硬爬山～擱打頂肘(かくだちょうちゅう)	⬇⇨ⓅⓅ	中	⬇⇨Ⓟヒット時
白虎双掌打	⬇⇦⇨Ⓟ	中	
伏虎	⇦⇙Ⓟ	中	
揚炮	⇙⇙Ⓟ	中	
昇腿	Ⓚ	上	
昇腿	➡Ⓚ	上	踏み込む
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇩Ⓚ	下	
掃前腿	⬇Ⓚ	下	
右端脚	⇨⇨Ⓚ	中	
連環腿	⇨⇨ⓀⓀ	中	
側腿	⇙Ⓚ	中	
馬歩衝靠	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
跳山崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
鉄山靠	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
撲下崩捶	⇙Ⓟ+Ⓚ	下	
斬手(ざんしゅ)	Ⓚ+Ⓖ	中	
鷂子栽肩(ようしさいけん)	Ⓚ+ⒼⓅ	中	
[illegible]	Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)	中	
上歩翻胯	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	上段ガード外し
翻胯	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード外し
貼山靠	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
双撞掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
崩撃手	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	さばき
外門頂肘	⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
提龍換歩(ていろうかんぽ)	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
提龍換歩～頂心肘(ちょうしんちゅう)	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
提龍換歩～斧刃脚(ふじんきゃく)	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下	
提龍換歩～翻身小纒	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	その他(特殊行動)	さばき
提龍換歩～翻身小纒～小纒崩捶 ※1	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ⇨Ⓟ	中	
崩撃雲身双虎掌	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇙Ⓟ+Ⓖ⇩⇨ or ⇦Ⓟ		
崩拳	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
鷂子穿林	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇙Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット時
双掌	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇙Ⓟ+Ⓖ⇩⇨ or ⇦Ⓟ	投げ	投げコンボ
修羅覇王靠華山	⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
龍槍式	⇙Ⓚ+Ⓖ	中	
馬歩頂肘	⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ	中	
鉄山靠	⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
虚歩(きょほ)	⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇧	その他(特殊行動)	背向け状態へ
虚歩	⇙Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇩	その他(特殊行動)	背向け状態へ
斧刃昇膝伏虎撃	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ		
斧刃脚	⇩Ⓚ+Ⓖ	特殊下	上段ガード可
上歩頂膝	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ	中	
伏虎	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇦⇨Ⓟ	中	
倒身搜腿	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
獅子抱月	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
獅子抱月	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ(壁が背後)
進歩里胯	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、崩し
順身翻胯	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ、崩し
闖歩	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧	投げ	投げコンボ
闖歩	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩	投げ	投げコンボ
心意把	⇨⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	投げ	投げコンボ
靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓚ	投げ	投げコンボ
靠山壁	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ	投げ	投げコンボ
大纒崩捶	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
鷂子穿林	⇦⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
心意把	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
順歩翻胯	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、崩し
弓歩頂肘	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
大浙江	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
外門頂肘	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	右上中Ⓟ返し
揚炮	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	左上中Ⓟ返し
単翼頂	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	右上中Ⓚ返し
単翼頂	⇦Ⓟ+Ⓚ、⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	左上中Ⓚ返し
外門頂肘	⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	肘返し
背歩裏肘	⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	右中Ⓚ返し
上歩衝靠	⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	左中Ⓚ返し
旋風双撞	⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	ヒザ返し
衝天靠	⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	サマー返し
双拍手	⇩Ⓟ+Ⓚ	返し技	下Ⓚ返し
翻身単打	⇩Ⓟ+Ⓚ	返し技	下Ⓟ返し
通天炮	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他	さばき
猛虎硬爬山	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ	中	さばきコンボ
落歩斜捶	上昇中、空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩捶	下降中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳刺腿	上昇中、空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
跳刺腿	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
横下炮	⇙Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
撃崩捶	⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
拳背捶	Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
背落劈	⇩Ⓟ	中	背後攻撃
背腿	Ⓚ	上	背後攻撃
破膝腿	⇩Ⓚ	下	背後攻撃
地旋腿	⬇Ⓚ	下	背後攻撃
鉄山靠	Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
壁蹴腿	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が■■■は新技、■■■はリニューアル技 or コマンド変更を表します。
※1「ほんしんしょうてん～しょうてんほうすい」

変わらぬスタイルの中に隠された強化ポイント

ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

Text：ちゃっきー

新技&変更点

モーションが一新された技が多いが、性質自体は変わっていないものがほとんど。『VF4』で使っていた人なら、すぐに入り込めるはずだ。

●ミドルスマッシュ／ライジングエルボーとほぼ同じ性能。ただし当て身属性は中段Ⓟ。

●スマッシュバックナックル／3発目がため攻撃に。

●フェイクエルボーバックナックル／2発目はカウンター時に頭崩れを誘発するほか、下段つぶしの性能も持つ。

●ステップインミドルキック／ダッシュハンマーキックと似た性能。⇦追加入力で背向け状態になり、この場合ガードされても確定反撃は無い。

●ミドルキック／単発技になり、性能も標準的に。

●サマーソルトキック／⇘Ⓚ＋Ⓖでスムーズに出せる。また、ヒット時の鼻こすりが無くなり、使いやすくなった。

●各種投げ技／ノーザンライトボムとサディスティックハンギングニーの威力が低下。その代わり、追加されたドラゴンフィストは、ネックブリーカーより少し威力が高い。

ショートスライドシャッフルに移行できるポイントが増えたことにも注目。

ビルジー（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）

不利

上段攻撃だが、ガードさせればわずかに不利。ノーマルヒット時は立ちⓅ、カウンターヒット時はハイアングルアッパーキックなどが連続技になる。

ハイアングルアッパーキック（⇖⇖Ⓚ）

中Ⓟ

性能は『VF4』のニーキックに似ており、発生の早さやガードされたときのスキはほぼ同じ。ノーマルヒットでも相手を浮かすことができる。

グローインキック（⇨Ⓚ）

発生の早さは標準的。相手を浮かすことができるのはカウンターヒット時のみだが、ガードされても確定反撃が無い。ノーマルヒット時はわずかに不利。

スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）

1発目の発生は肘よりわずかに遅い程度。ノーマルヒットでも有利で、ディレイをかけても2発目まで連続ヒットする。2発目がカウンターヒットした場合、ちょっとしたコンボも狙える。

キス オブ ザ ドラゴン（⇖Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ）

標準的な発生速度を持つ中段技から打撃投げへと流れる。ガードされても確定反撃を受けないこと、しゃがみガードに対しても十分なダメージを与えられることなど、長所は多い。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストレートリード	Ⓟ	上	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上	
ダブルパンチグローインキック	ⓅⓅⓀ	中	
ダブルパンチミドルスマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	
コンボスマッシュソート	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	上	
コンボスマッシュバックナックル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	特殊上	
コンボスマッシュバックナックルスピン	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
コンボスマッシュバックナックルロースピン	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	上	背向け状態へ
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	特殊上	
パンチスピンキック	正構えⓅⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	正構えⓅⓀ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
パンチサイドキック	逆構えⓅⓀ	中	
パンチロースピンキック	Ⓟ⇘Ⓚ	下	
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上	
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	
ミドルスマッシュ	⇨Ⓟ	中	
ミドルスマッシュバックナックル	⇨ⓅⓅ	特殊上	
ミドルバックナックルスピン	⇨ⓅⓅⓀ	上	
ショートスライドシャッフル	⇨ⓅⓅⓀ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
ミドルバックナックルロースピン	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
ミドルスマッシュソート	⇨ⓅⓀ	上	
スピニングバックナックル	⇦Ⓟ	上	
ダブルバックナックル	⇦ⓅⓅ	特殊上	
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⇗Ⓟ	下	
スピニングアームキック	⇦ⓅⓀ	特殊上	背向け状態へ
スピニングバックナックルロー	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下	
スマッシュストレート	⇖Ⓟ	上	
スマッシュストレートフック	⇖ⓅⓅ	上	
ライトニングバックナックル	⇖ⓅⓅⓅ	上	
スマッシュバックナックル	⇖ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	ため可
スマッシュアッパー	⬇⇖Ⓟ	中	
スラントバックナックル	⇗Ⓟ	下	
スラントロースピンキック	⇗ⓅⓀ	下	
スマッシュキック	Ⓚ	上	
スマッシュキック	➡Ⓚ	上	
スマッシュキック～バックナックル	ⓀⓅ	上	
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	特殊上	背向け状態へ
コンボナックルロー	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	
ショートスライドシャッフル	ⓀⓅ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	中	
スマッシュローキック	⇩Ⓚ	下	
フェイクエルボー	⇩ⓀⓅ	中	⇩Ⓚが出る前に入力
フェイクエルボーバックナックル	⇩ⓀⓅⓅ	特殊上	⇩Ⓚが出る前に入力
グローインキック	⇨Ⓚ	中	
ステップインミドルキック	⇨⇨Ⓚ	中	
ステップインミドルキック～背向け	⇨⇨Ⓚ⇦	その他（特殊行動）	
スタンディングニーキック	⇦Ⓚ	中	
スタンディングニーキックコンボ	⇦ⓀⓀ	上	
ミドルキック	⇖Ⓚ	中	
ハイアングルアッパーキック	⇖⇖Ⓚ	中	
サマーソルトキック	⤵Ⓚ	中	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	
ビートアンドバックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	
ショートスライドシャッフル	Ⓟ+ⓀⓀ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
チョッピングレフト	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
チョッピングレフトコンボ	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ショートスライドシャッフル	⇨Ⓟ+Ⓚ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
スウェーフック	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
ビルジー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ライトニングキック1	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングキック2	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ライトニングキック3	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	
ライトニングキック4	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	
ライトニングキック5	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	
ボディブロー	⇖Ⓟ+Ⓚ	中	
キス オブ ザ ドラゴン	⇖Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	⇖Ⓟ+Ⓚヒット時
ライトニングコンビネーション1	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングコンビネーション2	⇗Ⓟ+ⓀⓅ	中	
ライトニングコンビネーション3	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
ライトニングコンビネーション4	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	上	
ライトニングコンビネーション5	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓀ	上	
ライトニングロー	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	
ショートスライドシャッフル	Ⓚ+Ⓖ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
スピンレッグスライサー	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	特殊上	
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ジャンピングソバット	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ヘッドフックキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	上	
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	構えチェンジ
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
ショートスライドシャッフル	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ⇦	その他（特殊行動）	スライドシャッフルへ
スライドシャッフル	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	移動技
ダッキング	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇖⇖	その他（特殊行動）	
ヘビィボディ	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇖⇖Ⓟ	中	
ステップインソード	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
ステップインソードキャンセル	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ	その他（特殊行動）	
ステップインロークラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下	
ステップインロー・スラッシュハイ	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ	上	
バリアキック	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ノーザンライトボム	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ドラゴンフィスト	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ウォールフェースクラッシュ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ（壁が前）
ニーストライク	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
サディスティックハンギングニー	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ネックスラッシング	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
フェースクラッシャー	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
バクサオ	レバーニュートラル	返し技	返し技
バクサオナックル	バクサオ成立時Ⓟ	中	返しコンボ
エルボー	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	上昇中、空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
サッカーボールキック	敵ダウン時⇖Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ターンナックル	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
ターンナックルスピニングキック	敵背後正構えⓅⓀ	上	背後攻撃
ターンナックルサイドキック	敵背後逆構えⓅⓀ	中	背後攻撃
ターンナックルロースピンキック	敵背後Ⓟ⇘Ⓚ	下	背後攻撃
ターンスラントバックナックル	敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃
ターンスラントロースピンキック	敵背後⇘ⓅⓀ	下	背後攻撃
ターンキック	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃、攻撃後ステップバックに移行
ターンロースピンキック	敵背後⇘Ⓚ	下	背後攻撃
ターンロースピンキック	敵背後⬇Ⓚ	下	背後攻撃
ブラインドバックナックル	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
ステップバック	敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
ステップバックビルジー	敵背後Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
ステップバックサイドキック	敵背後Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
サイドフックターン	⇙⇦Ⓟ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
スピニングキックターン	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
リアクトラウンドキック	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
ウォールバックロール	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が[illegible]は新技、[illegible]はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

Sarah Bryant
サラ・ブライアント

新技&変更点

サラの大きな変更点は、フラミンゴへの移行技が格段に増えたことと、通常状態からの技が一新されたこと。前作の主力技がほとんど変更を受けているため、一部戦術を変えていく必要がある。ちなみに、フラミンゴからの技はほとんど変更は無い。

●コンボスケアクロウ／前作のコンボライジングキックの最後が上段攻撃になり、技後フラミンゴに移行する。

●クイックニー／たとえカウンターヒットでも相手が浮かなくなった。ヒットすると若干有利になり、ガードされても反撃は受けない。

●ミラージュキック／1発目は反撃の受けないミドルキック。追加入力で2発の蹴りを放ち、フラミンゴに移行する。

●スピンヒールソード／コマンドとモーションが変更。

●ヴェノムスマッシュ／半回転の上段回し蹴り。前作と違い、ガードされると不利。

●マーメイドファランクス／技内容が変更。投げた後はその場からの小ダウン攻撃が確定する。総合ダメージは50弱。

今回のミドルキックは、反撃を受けなくなり格段に使いやすくなった。

スピニングスケアクロウ(Ⓚ+Ⓖ)

不利

全回転の上段技で、出した後はフラミンゴに移行する。この技はヒット時のみ有利となり、ガードされた場合は防御的な行動を余儀無くされる。

ストームコンビネーション(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ)

不利

3発目をⒼでキャンセルすることでフラミンゴに移行できる。最速で出せば2発目まで連続ヒットし、2発目のみ多少ディレイがかかる。すべて上段のため、実戦では使いにくい。

スイートペイン(⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ)

新たに加わった投げ技で、ダメージは65。投げ抜け方向が同じであるレッグホールドスローと比べてダメージが大きいので、こちらを優先的に狙っていこう。残念ながら、投げた後に小ダウン攻撃は決まらない。

ヴァルキリーソード(⇧Ⓚ+ⒼⓀ)

有利

2発目まで出し切るとフラミンゴに移行。2発目をガードさせれば有利となるので、そこから攻め込むことが可能だ。1発目がカウンターヒットした場合のみ2発目まで連続ヒットする。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストレートリード	Ⓟ	上	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	踏み込む
ストレートリード	⬅Ⓟ	上	
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ(A)	ⓅⓅⓅ	上	
フラッシュピストンパンチ(B)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	
フラッシュピストンパンチ(C)	ⓅⓅ⬃Ⓟ	上	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	中	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅ⬁Ⓚ or ⇦ⓅⓀ	中	
コンボスケアクロウ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	中	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上	
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	中	
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	
ライジングエルボー	⬂Ⓟ	中	
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	中	
エルボーサイドチョップ	⇦ⓅⓅ	上	
スナップサイドチョップ	⇧Ⓟ	上	
セットアップコンビネーション	⇦ⓅⓀ	特殊上	フラミンゴへ
ムーンサルト	⬁Ⓟ	その他(特殊行動)	移動技
バーティカルフックキック	Ⓚ	上	
バーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	中	
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	
ジャックナイフミドルキック	⇩ⓀⓀ	中	
クイックニー	⬂Ⓚ	中	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中	
スイッチキック	⬂Ⓚ	中	フラミンゴへ
フェザースケアクロウ	⇧Ⓚ	中	フラミンゴへ
フルスピンヒールキック	⇦Ⓚ	中	
ヒールキックムーンサルト	⬁ⓀⓅ	その他(特殊行動)	移動技
ミドルキック	⬀Ⓚ	中	
ミラージュキック	⇧ⓀⓀ	中中	フラミンゴへ
ドラゴンスマッシュキャノン	⬀⬁Ⓚ	中	
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中	
サマーソルトキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
ローキック	⬇Ⓚ	下	
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ、さばき
サーペントトーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
サーペントスマッシュキャノン	⬃Ⓟ+ⓀⓀ	上	
ブリーズショット	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	
ウィンドナックル	⬂Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ストームコンビネーション	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	Ⓖでキャンセル可、キャンセル後フラミンゴへ
ダブルライズキック	⬂Ⓟ+Ⓚ	中中	フラミンゴへ
スピニングスケアクロウ	Ⓚ+Ⓖ	中	フラミンゴへ
クラッシュトルネード	立ち途中Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
ランニングニー	走り中Ⓚ+Ⓖ	中	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
スピンヒールソード	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ライジングニー	⬇⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
ライジングニーダブル	⬇⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	
ライジングニーコンボ	⬇⇨Ⓚ+Ⓖ・Ⓚ	中	
クレセントヒール	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ロースピンキック	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	
ヴァルキリーロー	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
ヴァルキリーソード	⇧Ⓚ+ⒼⓀ	上	フラミンゴへ
ヴェノムスマッシュ	⬁Ⓚ+Ⓖ	特殊上	
ライト(レフト)サイドキック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
バックロールエスケープ	フラミンゴ中⇦	その他(特殊行動)	
ステップインメナス	フラミンゴ中⇨	その他(特殊行動)	フラミンゴへ
カットインパンチ	フラミンゴ中Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
カットインチョップ	フラミンゴ中⇧Ⓟ	上	⇧Ⓟからつながる技に移行可能
ムーンサルト	フラミンゴ中⬁Ⓟ	その他(特殊行動)	フラミンゴへ
ライトハイキック	フラミンゴ中Ⓚ	特殊上	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	フラミンゴ中ⓀⓀ	上	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ	中	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀ⇩Ⓚ	下	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ+Ⓖ	中	フラミンゴへ
クラッシュロー	フラミンゴ中⇩Ⓚ	下	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	フラミンゴ中⇩ⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	フラミンゴ中⇩Ⓚヒット時
ガードクラッシュソード	フラミンゴ中⇨Ⓚ	中	フラミンゴへ
カットインミドル	フラミンゴ中⇧Ⓚ	中	フラミンゴへ
サマーソルトキック	フラミンゴ中⇧Ⓚ	中	
フェイク	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ	その他	フラミンゴへ、さばき
サイドネックカットソード	フラミンゴ中⇩Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	フラミンゴ中⇧Ⓟ+Ⓚ	中	フラミンゴへ
ヒールソード	フラミンゴ中Ⓚ+Ⓖ	中	
ネックカットスラッシュ	フラミンゴ中Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	フラミンゴ中Ⓚ+Ⓖヒット or ガード時
ロースピンキック	フラミンゴ中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	フラミンゴへ
ヒールソードスラッシュ	フラミンゴ中⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ライトニングニースマッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ(壁が前)
ローリングフェイスクラッシュ	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
レッグホールドスロー	⇦⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
スイートペイン	⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
シェルブレイクエルボー	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
バックドロップ	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
バックドロップ	敵後ろ向きしゃがみⓅ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
レッグフックスロー	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
ガトリングキックビート	フラミンゴ中⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
エルボー	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	着地ぎわⓀ	中	ジャンプ攻撃
サッカーボールキック	敵ダウン時⇧Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ターンナックル	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
ターンローストレート	敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃
ターンキック	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
ターンロースピンキック	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
ターンロースピンキック	敵背後⬇Ⓚ	下	背後攻撃
ドラゴンキック	敵背後⇨Ⓚ	上	背後攻撃
ターンライジングキック	敵背後⇧Ⓚ	中	背後攻撃
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
バックスピンキックターン	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
スピンターンキック	⬇⇦Ⓚ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
ダブルスピンキック	⬇⇦ⓀⓀ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
リアクトラウンドキック	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
ウォールバックロール	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が赤は新技、橙はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

新たな虎形に注目！

Lau Chan ラウ・チェン

Text：がっちん

新技&変更点

いくつかの変更点があるものの、今までと同じ感覚でもプレイしていけるラウ。新技では、特に"虎形"という構えが追加されたことが大きい。この構えへは、特定の技から or 技後にⓅ+Ⓚ+Ⓖを追加入力することで移行できる。

●**虎爪拳**／虎燕双翼手（⇨Ⓟ）へも派生できるが、虎爪拳で止めると自動で虎形へ移行する。そのほかに自動で虎形へと移行するものには、リニューアルされた旋風牙～虎形（Ⓚ+Ⓖ）がある。

●**伏虎双撃**／しゃがみ状態から出す技。ノーマルヒットでダウンを奪え、追い打ちが可能。虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）と同じ感覚で追加ダメージを与えられる。ただ、中段攻撃ながら技のスキは大きい。

●**虎燕下槍連掌**／下↓上の連係技。初段止めは、肘以上の反撃が入るほどスキが大きい。カウンターヒットなら2段連続。わずかだがディレイをかけることができる。

●**虎龍転身脚**／見た目は変わっていないが、下段つぶしではなくなっている。

順歩冲掌（⇧⇧ⓅⓅ）のように、グラフィックに変更が見られる技もある。

虎爪撃掌（そうこげきしょう虎形中Ⓟ+Ⓚ）

よろけ

虎形からの単発技で上段攻撃だが、ガードさせるとよろけを誘発する。なお、ノーマルヒット時はダウンを奪うことができる。

穿心斜上双撃（せんしんしゃじょうそうげき：虎形中ⓅⓅⓅ+Ⓚ）

肘以上

虎形から繰り出される技の中では一番の手数を誇る。中上中という攻撃判定。すべての部分でディレイがかけられるのも特徴。最後の3発目は伏虎双撃と同じ性能で、追い打ちが可能だ。

双虎旋爪（そうこせんそう：⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

不利

2発の攻撃判定を持つ中段攻撃で、水平に手刀が繰り出される。この技は、避け方向が背中側のみとなる半回転攻撃だ。技後は、相手に背を向けた状態になるという特徴も持っている。

崩身双虎爪掌（ほうしんそうこそうしょう：⬇⇨Ⓟ+Ⓖ）

ダメージが高めなので、主力の一つに加えていきたい新しい投げ技。ただ、最後のダメージが入る部分ではジャスト受け身が可能。逆に、受け身を取られなければ踏襲撃（敵ダウン中に⇧Ⓚ）が入る。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
冲捶	Ⓟ	上	
冲捶	➡Ⓟ	上	踏み込む
連掌	ⓅⓅ	上	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中	
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ	上	
背旋連掌	Ⓟ⇦Ⓟ	中	背向け状態へ
転身双虎掌	Ⓟ⇦ⓅⓅ	中	
連拳腿	ⓅⓀ	上	
掃冲拳	⇩Ⓟ	特殊下	
肘撃	⇨Ⓟ	中	
鳳凰槍掌	⇨ⓅⓅ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
虎爪拳(こそうけん)	⇦Ⓟ	上中	虎形へ
虎燕双翼手(こえんそうよくしゅ)	⇦ⓅⓅ	上	
虎槍掌	⇦⇨Ⓟ	上	
伏虎双撃(ふっこそうげき)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	
飛燕転身掌	⇦⇦Ⓟ	中	振り向き攻撃、背向け状態へ
飛燕連掌	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	中	⇧Ⓟからつながる技に移行可能
飛燕掃脚	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ	下	
飛燕旋風脚	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中	
斜下掌	⇧Ⓟ	中	
連掌	⇧ⓅⓅ	上	
連環掌	⇧ⓅⓅⓅ	上	
連掌転身脚	⇧ⓅⓅⓅⓀ	上	
連掌背転脚	⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	中	
連掌転身掃脚	⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連掌旋風腿	⇧ⓅⓅⓀ	上	
斜上掌	⬇⇧Ⓟ	上	
斜上冲捶	⬇⇧ⓅⓅ	上	Ⓟからつながる技に移行可能、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
連環虎燕掌	⬇⇧Ⓟ⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
順歩冲掌	⇧⇧Ⓟ	中	
順歩連掌	⇧⇧ⓅⓅ	上	Ⓟからつながる技に移行可能、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
括面腿	Ⓚ	上	
連蹴旋風	ⓀⓀ	上	
腿登裏旋脚	立ち途中Ⓚ	中	
下槍腿(かそうたい)	⇩Ⓚ	下	
虎燕下槍連掌(こえんかそうれんしょう)	⇩ⓀⓅ	上	
旋栽腿	⬇Ⓚ	下	
転身裏旋脚	⬇ⓀⓀ	上	
地掃腿	⇨⇩Ⓚ	下	
旋中腿	⇧Ⓚ	中	
穿脚冲掌	⇧ⓀⓅ	上	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
穿脚連環虎掌	⇧ⓀⓅⓅ	上	
虎脚背転	⇩Ⓚ	中	
騰空虎穿脚	⇩Ⓚ	中	
燕子掌	Ⓟ+Ⓚ	中	ため可、⇦で中断後虎形へ
虎燕爪拳(こえんそうけん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
転身穿肘撃	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
双虎旋爪(そうこせんそう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中中	振り向き攻撃、振り向き状態へ
左虎爪掌	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
虎燕転身右担肘	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	特殊上	
双虎烈把	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
翻身壁拳	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
旋風牙～虎形	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	虎形へ
燕旋蹴	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
虎龍転身脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	振り向き攻撃、振り向き状態へ
空虎脚	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
向側避虎燕掌	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
穿心拳(せんしんけん)	虎形中Ⓟ	中	
穿心斜上掌(せんしんしゃじょうしょう)	虎形中ⓅⓅ	上	
穿心斜上双撃(せんしんしゃじょうそうげき)	虎形中ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	
虎脚背転	虎形中Ⓚ	中	
虎爪撃掌(こそうげきしょう)	虎形中Ⓟ+Ⓚ	上	
背冲拳	虎形中Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
背後斜下掌	虎形中⇩Ⓟ	中	背後攻撃、⇧Ⓟからつながる技に移行可能
背冲腿	虎形中Ⓚ	上	背後攻撃
座架旋腿	虎形中⇩Ⓚ	下	背後攻撃
撃崩肘(げきほうちゅう)	虎形中Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
雷震入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ（壁が背後）
崩身双虎爪掌(ほんしんそうこそうしょう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
柳車旋転	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
柳車旋転	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ（壁が背後）
転身巴廻掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
大地倒襲	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
柳手掛倒	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
虎燕連舞(こえんれんぶ)	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
転身爪巴掌	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
猛虎背襲	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
騰空斜掌	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰空冲拳	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
烈火虎尖脚	上昇中、空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
騰空中脚	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
転身掃腿	着地際⇩Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
踏襲撃	敵ダウン時⇧Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
虎爪雷蹴	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
背冲拳	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
背冲腿	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
背後斜下掌	敵背後⇩Ⓟ	中	背後攻撃、⇧Ⓟからつながる技に移行可能
座架旋腿	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
虎脚背転	敵背後⇩Ⓚ	中	背後攻撃、先行入力
騰空背翔	敵背後⇧Ⓚ+Ⓖ	中	背後攻撃、先行入力
撃崩肘(げきほうちゅう)	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
壁掛背蹴	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
壁掛背転	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

より多彩な動きを―

Pai Chan

パイ・チェン

新技＆変更点

パイは今まで通りの闘い方を維持しつつ、追加・変更された技を徐々に戦術へ組み込んでいくといい。大まかな変更点としては、仆腿へ移行できるポイントが増えたこと、相手に背を向けた状態であれば再び迷蹤歩を出せるようになったこと、投げ技が大きくリニューアルされたこと……などが挙げられる。

●燕青雷撃拳／しゃがみ状態から出せる中段攻撃。ガードされても多少不利なだけで確定反撃は無く、ノーマルヒット以上でパイ側が有利となる。低い姿勢で攻撃するため、相手の上段攻撃につぶされない。

●燕青背刃脚／こちらもしゃがみ状態から出せる技。側転して相手から離れるように技を繰り出す。カウンターヒットで相手を尻もち状態にできるが、ガードされた場合はスキが大きい。間合いは離れるものの、相手のダッシュ投げが確定してしまう。

●燕青旋風脚／旋風牙がマイナーチェンジされたもの。ガードされても確定反撃を受けない全回転技だ。

蒼下捶～仆腿のような「構えへの起点となる技」が増えているのはうれしい。

燕青騰空擺脚（えんせいとうくうはいきゃく：⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）

燕舞連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）に酷似した側転キック。出した後は背を向けた状態になるが、ガードされても反撃を受けない。ヒット後は位置によっては立ちⓅで拾える。

燕青架単壁（えんせいかたんへき：Ⓟ+Ⓚ）

直線的で技の発生もそれほど早くないものの、ノーマルヒット後にはパイ側有利、カウンターヒット後には下段投げが確定する状況を作り出せる。

燕青双掌壁（えんせいそうしょうへき：⇦Ⓟ）

前作の上歩沖掌がリニューアルしたもの。腹崩れなどの特殊なヒット効果は無いが、ガードされてもパイ側が有利という長所を持っている。

燕青崩身下腿（えんせいほうしんかたい：⇨⇩Ⓟ+Ⓖ）

新しい投げ技。投げ自体のダメージこそ小さいが、投げた後はパイ側有利な状況で相手がしゃがみ状態になっている。素直に下段投げを確定するか、裏の選択肢を用意してみるかは相手次第だ。

飛燕転身昇脚（ひえんてんしんしょうきゃく：⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

燕青翔腿（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）と共に新たに加わった下段投げ。何よりうれしいのは、この技のおかげで下段投げの抜け方向が増えたことだ。なお、三つある下段投げの中ではこの技が最も安定したダメージを望める。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
冲拳	Ⓟ	上	
冲拳	➡Ⓟ	上	踏み込む
冲拳	⬅Ⓟ	上	
連拳	ⓅⓅ	上	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	
[illegible]転身靠	ⓅⓅⓅⓀ	上	
[illegible]掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
連環高端脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	上	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	中	
連拳蹬脚	ⓅⓅⓀ	中	
連拳蹬起脚	ⓅⓅⓀⓀ	中	
連拳腿	ⓅⓀ	上	
掃冲拳	⇩Ⓟ	特殊下	
穿冲拳	⇨Ⓟ	中	
燕青虎双破	⬇⇨Ⓟ	中	
燕子双掌	⇨⇨Ⓟ	中	
飛燕弾腿	⇨⇨ⓅⓀ	上	
上歩掤冲掌	⇨⇦Ⓟ	上	さばき
燕青橋掌	⇨⇦ⓅⓅ	中	
[illegible]掌壁	⇦Ⓟ	中	
燕青雷撃拳（えんせいらいげきけん）	⬇⇦Ⓟ	中	
蒼下捶	⬃Ⓟ	下	
蒼下旋風脚	⬃ⓅⓀ	特殊上（ため時、中）	ため可
蒼下連捶	⬃ⓅⓅ	上	ⓅⓅからつながる技に移行可能
蒼下連捶掌	⬃ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	
連捶蹬脚	⬃ⓅⓅⓀ	中	
連捶蹬起脚	⬃ⓅⓅⓀⓀ	中	
蒼下捶～仆腿（ぼくたい）	⬃Ⓟ⇦	その他（特殊行動）	仆腿へ
裏圏捶	⬁Ⓟ	上	
高蹴腿	Ⓚ	上	
高蹴下捶	ⓀⓅ	下	
高蹴下捶旋風脚	ⓀⓅⓀ	特殊上（ため時、中）	ため可
虎燕側脚	ⓀⓀ	中	
高蹴下捶～仆腿	ⓀⓅ⇦	その他（特殊行動）	仆腿へ
[illegible]登裏旋脚	立ち途中Ⓚ	中	
燕青下腿（えんせいかたい）	⇩Ⓚ	下	
燕青下腿～背向け	⇩Ⓚ⇦	その他（特殊行動）	
旋栽腿	⬇Ⓚ	下	
連下旋腿	⬇ⓀⓀ	上	
燕青蹬脚	⇨Ⓚ	中	
燕青蹬起脚	⇨ⓀⓀ	中	
翻身跳端脚	走り中➡Ⓚ	上	
高端脚	⇨⇨Ⓚ	上	
燕青擺脚	⇦Ⓚ	中	
[illegible]擺脚～仆腿	⇦Ⓚ⇩	その他（特殊行動）	
燕青背刃脚（えんせいはいじんきゃく）	⬇⇦Ⓚ	中	
旋中腿	⬃Ⓚ	中	
旋脚冲掌（せんきゃくちゅうけん）	⬃ⓀⓅ	その他（特殊行動）	仆腿へ
背転脚	⬂Ⓚ	中	
連旋背転脚	⬂Ⓚ⇨Ⓚ	中	
飛燕単脚	⬃Ⓚ	中	
飛燕烈脚	⬃ⓀⓀ	中中	
燕青架単壁（えんせいかたんへき）	Ⓟ+Ⓚ	中	
飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）	立ち途中Ⓟ+Ⓚ	中	振り向き攻撃、振り向き状態へ
燕青掛腿	⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ	下	ヒット後、投げにシフト
架推掌	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
[illegible]旋風脚	Ⓚ+Ⓖ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
前掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
燕舞連脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	
[illegible]擺脚	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	振り向き攻撃、背向けへ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	
翻身掃脚	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	
燕蹴背転脚	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	
燕蹴背転連脚	⬂Ⓚ+ⒼⓀ	中	
側進旋風牙	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
仆腿～冲拳	仆腿中Ⓟ	中	
仆腿～雷撃掌	仆腿中ⓅⓅ	上	
仆腿～連環転身脚	仆腿中ⓅⓅⓀ	上	
仆腿～連環転身掃脚	仆腿中ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	
仆腿～連環高端脚	仆腿中ⓅⓅ⇨Ⓚ	上	
仆腿～連環背転脚	仆腿中ⓅⓅ⬂Ⓚ	中	
仆腿～前掃腿	仆腿中Ⓚ	下	
仆腿～前掃腿蹬脚	仆腿中ⓀⓀ	中中	
仆腿～金鶏	仆腿中Ⓟ+Ⓚ	中	
仆腿～後掃腿	仆腿中Ⓚ+Ⓖ	下	
仆腿～後掃双衝撃	仆腿中Ⓚ+ⒼⓅ	中	
迷蹤歩	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
迷蹤歩流水掌打	迷蹤歩中Ⓟ	中中	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打	迷蹤歩中ⓅⓅ	中中	仆腿へ
迷蹤歩激流破	迷蹤歩中ⓅⓅⓅ	中	
迷歩前掃腿	迷蹤歩中Ⓚ	下	
迷蹤芸燕旋脚	迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ	中	
迷蹤芸燕子連掌	迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅ	中中	
迷蹤芸燕子連掌掃脚	迷蹤歩中Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	
倒身崩掃脚	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
雷龍入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
雷龍入林	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ（壁が背後）
飛燕翻跨	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
空烈天鳳	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
倒身陰掌	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
翻身背折靠	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
燕青崩身下腿（えんせいほうしんかたい）	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
[illegible]門下	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
撃燕掛塔	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
旋風燕靠	⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
背身挑掌	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
背燕掛塔	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
飛燕転身昇脚（ひえんてんしんしょうきゃく）	敵しゃがみ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
燕鳳輪翔	敵しゃがみ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
燕青翔腿（えんせいしょうたい）	敵しゃがみ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
霊手・双掌破	⇨Ⓟ+Ⓚ	返し技	上Ⓟ返し
旋風擺脚	⇨Ⓟ+Ⓚ	返し技	上Ⓚ返し
燕旋擺柳	⇦Ⓟ+Ⓚ、⬁Ⓟ+Ⓚ	返し技	上中Ⓟ返し
螺旋按掌	⇦Ⓟ+Ⓚ、⬁Ⓟ+Ⓚ	返し技	上中Ⓚ返し
翻身螺旋按靠	Ⓟ+Ⓖ（敵⇦Ⓟ+Ⓚ）	返し技	初めが右上中Ⓚ、パイvs.パイ限定
霊手・双掌破	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	中Ⓟ返し
奔牛献角	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	中右Ⓚ返し
流水壁掌	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	中左Ⓚ返し
双推山門	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	右肘返し
落燕掛塔	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	左肘返し
提膝掃脚	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	右ヒザ返し
操膝倒落	⬃Ⓟ+Ⓚ	返し技	左ヒザ返し
飛燕擺柳	⬁Ⓟ+Ⓚ	返し技	肘返し
架脚旋転	⬁Ⓟ+Ⓚ	返し技	中Ⓚ返し
膝転倒海	⬁Ⓟ+Ⓚ	返し技	ヒザ返し
騰空双掌	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰弾圏捶	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛刺腿	上昇中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
側蹴腿	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
側蹴腿	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
雷陸掌打	敵ダウン時⬁Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
燕蹴雷撃	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
飛燕鷹蹴	敵ダウン時⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
背身崩捶	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
後蹴腿（こうしゅうたい）	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
坐盤双掌（ざばんそうしょう）	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
背身下捶	敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃、⬃Ⓟからつながる技に移行可能
背身下捶～仆腿	敵背後⇩Ⓟ⇦	その他（特殊行動）	背後攻撃
座架旋腿	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
前蹴後転脚	敵背後⬂Ⓚ	中	背後攻撃、先行入力
前蹴後転脚	敵背後Ⓚ+Ⓖ	中	背後攻撃、背燕掛塔後
迷蹤歩	敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	迷蹤歩へ
壁掛背蹴	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
壁掛背転	⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

みちのくからアメフロまで!?

ウルフ・ホークフィールド Wolf Hawkfield

新技＆変更点

各種投げ技のモーションが一新され、プロレスラーらしさが一層強くなったウルフだが、各種打撃技にもさまざまな変更が加えられている。

まず、立ちⓅをガードさせたときの有利硬化差が減少したため、「ガードさせてスクリューフック」という攻め方ができなくなってしまった。そのスクリューフックは、カウンターヒットからリバーススレッジハンマーが入るようになったものの、しゃがみガードした相手をよろけさせることができなくなってしまったのが痛いところだ。

そして最も痛いのが、ニーリフトの変更。ヒットしても相手が浮かないどころか、ノーマルヒットでウルフ不利という状況に。カウンターヒットの場合は相手が崩れるので、ドラゴンフィッシュブローへつないでダメージを与えよう。

●ロウ／上中段のダウンしない打撃を一瞬耐えることができ、そこから反撃可能。相手の攻撃を耐えなかった場合は技につなげず、完全に無防備な状態となるので注意したい。

立ちⓅをガードさせたときの有利硬化差が減少。重量級の特権が消えてしまった。

スウィングスルー（⇖Ⓟ+Ⓖ）

待望の新しい抜けコマンドを持った投げ技。通常相手を投げた後の確定技は無いが、壁にたたき付けてよろけさせてからのボディブローが超強烈！　相手は崩れ状態になるので、各種コンボや下段投げにつなごう。

シャイニングウイザード（⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ）

ローパンチカットのヒザ蹴りから確定技が無くなってしまった。代わりに、ヒザがヒットした瞬間に追加コマンドを入力するとシャイニングウイザードが発動する。見た目が最高！　狙うしかない。

ロウ（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

ロウ成功後は再度ロウ、レベルバックチョップ、ロードロップキック、キャッチの四種類の技が出せる。つぶされにくいロードロップキックが有効だ。失敗したときのことを考えて、投げ抜けも入れ込みたい。

STF（敵うつ伏せダウン、足側⇧Ⓟ+Ⓖ）

新たに加わった⇧Ⓟ+Ⓖコマンドのダウン投げの一つ。相手のダウン状態によって、ジャーマンなどさまざまな技へと派生する。投げ抜けされてしまうので、ダブルクローと併用してダウンした相手に二択をかけよう。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストレートハンマー	Ⓟ	上	
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	中	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上	
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	
ローハンマー	⇘Ⓟ	特殊下	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	
ドラゴンフィッシュブロー	⇘ⓅⓅ	中	
リバーススレッジハンマー	⬇⇖⇨Ⓟ	中	
アックスラリアット	⇘⇨Ⓟ	上	上段ガード不能
スクリューフック	⇨⇖⇩⇗⇦Ⓟ	中	
スクリューラリアット	[illegible]⇨ⓅⓅ	上	
エルボーバット	⇦Ⓟ	上	
ショルダーアタック	[illegible]Ⓟ	中	ため可
ショルダーフェイント	⇦⇨Ⓟ⇩	その他（特殊行動）	ため中に入力
アローナックル・リアル	[illegible]Ⓟ	上	
アローナックル	⇖Ⓟ	中	
バーチカルスマッシュ	⬇⇘Ⓟ	中	
コメットフック	⇗Ⓟ	中	
トマホークチョップ	⇨Ⓟ	中	
フライングメイヤー	⇙Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇙Ⓟヒット時
ハイキック	Ⓚ	上	
ハイキック	➡Ⓚ	上	踏み込む
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	
スタンディングローキック	⇩Ⓚ	下	
ロースマッシュ	⬇Ⓚ	下	
ニーリフト	⇨Ⓚ	中	
ロードロップキック	[illegible]Ⓚ	下	
フェイスリフトキック	⇖Ⓚ	中	
ドロップキック	⇗Ⓚ	上	
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上（ため時中）	ため可
ランニングショルダーアタック	走り中➡Ⓟ+Ⓚ	中	
ラッシュアップ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	上段ガード外し
ショートショルダー	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	
グリズリーラリアット	⇖Ⓟ+Ⓚ	下	
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上	ダウンへ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
トルネードソバット	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	上	
ヘビィトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
トーキックスタナー	[illegible]Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げ	打撃投げ
トーキックサイド	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	
フロントロールキック	[illegible]Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
トラースキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	特殊上	振り向き攻撃、背向け状態へ
ブラインクセロ	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード不能、ダウンへ
ロウ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
ロウ～レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
ロウ～ロードロップキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
ロウ～キャッチ	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げ	
ロウ～ロウ	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	
サイドステップキャッチ	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	
ジャンピングラリアット	走り中➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード不能
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ジャイアントスイング	⇨⇦⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
KS（ケー・ス）	[illegible]Ⓟ+Ⓖ or [illegible]⇨⇗⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
リストロックスロー	⇨⇖⇩⇗⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ペンデュラム・ラリアット	[illegible]Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
[illegible]	⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
スマックダウンホトム	⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
エクスカリバー	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ウォールボディースラム	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ（壁が前）
垂直落下式ブレーンバスター	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
シャックハマー	⇖⇖Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
スウィングスルー	⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
アームホイップ	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
フランケンシュタイナー	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
ロースウェイタックル	[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ、敵チェンジ
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ、敵キャッチ
ケフラトーラスラム	キャッチ後Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
チェンジ	キャッチ後⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ、敵チェンジ
プッシュ	キャッチ後⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
シュバイン	キャッチ後⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
スパイラルボム	キャッチ後⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
ワン＆オンリー	チェンジ後Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
プッシュ	チェンジ後[illegible]Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
カーフブランディング	チェンジ後⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
タウルシャーマン	チェンジ後⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
スライディングレッグシザース	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
サイクロンホイップ	敵の横で⇦⇨ or ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ドラゴンスープレックス	敵後ろ向き⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
フランケンシュタイナー	敵後ろ向き⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
サイドスープレックス	敵しゃがみ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
リバースタイガードライバー	敵しゃがみ⇖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
ビッグブリッジボム	敵しゃがみ⇖⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
ダブルアームスープレックス	敵しゃがみ⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
クロスアームブリーカー	敵しゃがみ横で⇗ or ⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きしゃがみⓅ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
キャプチュード	⇨Ⓟ+Ⓚ、⇗Ⓟ+Ⓚ	返し技	上中Ⓚ返し
ドラゴンスクリュー	⇗Ⓟ+Ⓚ	返し技	中Ⓚ返し
ローパンチカット	⇩Ⓟ+Ⓚ	返し技	右下Ⓟ返し
ローパンチカット	⇙Ⓟ+Ⓚ	返し技	左下Ⓟ返し
シャイニングウイザード	⇩Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	返し技	返しコンボ、左下Ⓟ返し時
ステップハンマー	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ロックパンチ	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
トークラッシュ	上昇中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
トークラッシュ	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ハンマーエッジ	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
エルボードロップ	敵ダウン時⇗Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
エルボー	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
サマーソルトドロップ	敵ダウン時⇧Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ピアッシングエルボー	敵ダウン時⇗Ⓟ+Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
フロントロールキック	敵ダウン時[illegible]Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ダブルクロー	敵ダウン時⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
ストンピング	敵あお向けダウン、足側⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
スローイングジャーマン	敵あお向けダウン、頭側⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
アームバー	敵あお向けダウン、横から⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
STF	敵うつ伏せダウン、足側⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
グランドソード	敵うつ伏せダウン、頭側⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
クロスフェイスロック	敵うつ伏せダウン、横から⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
ローリングハンマー	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、ⓅからつながるⒽに移行可能
バックキック	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
バックローハンマー	敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃
バックドロップキック	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
ローリングハンマー	敵背後⬇Ⓟ	下	背後攻撃
バックドロップキック	敵背後⬇Ⓚ	下	背後攻撃
ジャンピングニー	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

新スレットスタンスに注目

Jeffry McWild ジェフリー・マクワイルド

新技&変更点

本作のジェフリーは、攻撃力が低下した代わりに、小技が充実した印象を受ける。もっとも、それによってパワーキャラというキャラ特性まで失ってしまったわけではないが。では、変更点の解説を。

●**スレットスタンス**／ⓅⓅやヘビィバックナックルから移行できるようになった。これらをヒットさせてからのスレットスタンス～カウンターサイドキックは、軽量級の立ちⓅ以外では割り込まれない。

●**トルネードパンチ**／ため可能になった。少しためるとガード崩しに、最大までためると中段ガード不能技になる。

●**ヘビィローキック**／これもため可能技。最大ためはガードされても有利で、ヒットすると相手は足崩れに。崩れた後はダッシュエルボーアッパーなどで追い打ちできる。

●**ボトルカットチョップ**／前作におけるトルネードハンマーはこの技に変更された。カウンターヒット時はダッシュエルボーアッパーが確定。

●**ニーアタック**／ガードされるとヒジなどで反撃を受ける。

ヘビィローキックは下段の主力になりそうな予感。3段階のためを活用せよ。

チョークスラム（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ）

いわゆるヒット投げ。追加入力のタイミングは若干シビアだ。1発目の発生はヒジより若干遅い程度。攻撃力が高いので、スキの大きな技に対する「確定反撃」として使っていこう。

ダブルインパクト（⇦ⓅⓅ）

1発目のエルボースタンプは前作よりもややリーチが短くなっている。2発目は若干ディレイが効くので、1発目がガードされたときのフォローに使おう（ヒット時はダウンを奪える）。

ダブルスタッブ（Ⓟ+ⓀⓅ）

1発目の発生はヒジより若干遅い程度だが、カウンターヒット時に大きく有利となるため、攻撃を継続しやすい。2発目は最速で出し切れば連続ヒット。ディレイもうまく使っていこう。

スピアストレート（Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ）

ガード中の相手に当てるとよろけさせる。特筆すべきはカウンターヒット時、ジェフリーが大幅に有利になること。ダッシュで近寄って投げやチョークスラムを出せば、何と連続技になる。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ストレートナックル	Ⓟ	上	
ストレートナックル	➡Ⓟ	上	踏み込む
ストレートナックル～ボディブロー	ⓅⓅ	上	
ボディブロー～スレットスタンス	ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	スレットスタンスへ
ナックルキック	ⓅⓀ	上	
コンボパイルバンカー	ⓅⓀⓅ	中	
ローナックル	⇩Ⓟ	特殊下	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中	
エルボーハンマー	⇦Ⓟ⇨Ⓟ	中	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	中	
ボトルカットチョップ	⇨⇦Ⓟ	上	
エルボースタンプ	⇘Ⓟ	中	
ダブルインパクト	⇦ⓅⓅ	中	
ケンカフック	⇖⇙Ⓟ	特殊上	
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	ため可(3段階)
ダブルハンマーダウン	⇖⇘Ⓟ	中	
ライジングハンマー	⇦⇧ⓅⓅ	中	
スマッシュアッパー	⇖Ⓟ	中	
ダブルアッパー	⇧ⓅⓅ	中	
ヘルスインクアッパー	⇖⇙Ⓟ	中	
バーティカルアッパー	⬇⇧Ⓟ	中	
アッパーキック	Ⓚ	上	
アッパーキック	➡Ⓚ	上	踏み込む
キリングトーキック	ⓀⓀ	上	
キリングトーキックスプラッシュマウンテン	ⓀⓀ⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	ⓀⓀヒット時
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	中	
トーキック	⇩Ⓚ	中	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中	
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩Ⓚ⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇩Ⓚヒット時
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下	
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	
ケンカキック	⇖⇖Ⓚ	中	
ニープッシュ	⇦Ⓚ	中	
ニープッシュボトルカット	⇘ⓀⓅ	上	
サイドキック	⇧Ⓚ	中	
ヘビィローキック	⇙Ⓚ	下	ため可(3段階)
ボディスタッブ	Ⓟ+Ⓚ	中	
ダブルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ヘルタンクエルボー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
ミドルヘルスタッブ	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
ランニングボディプレス	走り中➡Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘルクロー	⇖⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
チョークスラム	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚヒット時
ヘビィバックナックル	⇗Ⓟ+Ⓚ	上	
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ヘビィバックナックル～スレットスタンス	⇗Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	スレットスタンスへ
バカトノナックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘッドアタック	⇖⇘Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘルスインクダブルハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ブロードアックスレフト	⇧Ⓟ+Ⓚ	特殊上	
ライトヘビィアッパー	⇧Ⓟ+ⓀⓅ	中	
メガトンボディブロー	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
メガトンフィストドロップ	⇖Ⓟ+Ⓚ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
ランニングヒップアタック	走り中➡Ⓚ+Ⓖ	中	ダウンへ
ヒールサイズキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ローリングヒールアタック	⇩Ⓚ+Ⓖ	中	
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
キャッチブロー	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
ヘビィニーストライク	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅガード時
カウンターサイドキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	
スピアストレート	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	中	
サイドステップエルボー	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
バックフリップ	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ウォールバックフリップ	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ(壁が背後)
ウォールバックフリップ	⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ(壁が前)
バックスロー	⇗Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
タックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
マシンガンタックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ(壁が前)
マシンガンハンマー	⇗⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
スプラッシュマウンテン	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ココナッツクラッシュ	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
アームブリーカー	敵の横で⇦⇨ or ⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
バックブリーカー	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
チョークスイーパースイング	敵後ろ向き⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
パワーボム	敵しゃがみ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
アイアンクロー	敵しゃがみ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
マシンガンニーリフト	敵しゃがみ⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
コルクスクリューナックル	敵しゃがみ横で⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
バックブリーカー	敵後ろ向きしゃがみⓅ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
ハンマーダウン	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップナックル	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップキック	上昇中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ヒールドロップ	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
プッシングキック	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ストンピング	敵ダウン時⇧Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ボディープレス	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ライデンドロップ	敵ダウン時⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
デビルリバースクロー	敵あお向けダウン時⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
デビルリバースクロー	敵うつ伏せダウン時⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
スピンナックル	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
バックキック	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
バックダブルハンマー	敵背後⇩Ⓟ	中	背後攻撃
バックヒールキック	敵背後⇩Ⓚ	中	背後攻撃
スピンナックル	敵背後⬇Ⓟ	上	背後攻撃
ジャンピングニー	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が は新技、 はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

十文字構えの可能性が大幅に上昇

Kage Maru 影丸(かげまる)

Text・ちゃっきー

新技&変更点

岩山破が無くなったことで中距離戦はやや弱体化したものの、近距離での攻めはパワーアップ。さらに多彩になった攻撃連係を見せ付けよう。

●**龍顎破**／ため無しで出した場合も、ヒット時にコンボを狙えるようになった。前転・後転からも派生させられる。

●**落閃刃返し**／1発目が直線になったほか、最速でつないでも連続ガードにはならない。

●**霞刃**／半回転になり、腹側の避けでかわすことが可能に。

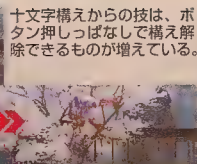
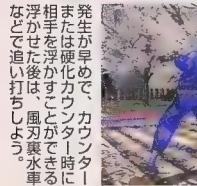
●**影刃**／コマンド変更。性質は特に変わっていない。

●**葉隠閃刃**／ガード時のスキがやや大きくなり、肘クラスの技も確定の反撃になる。

●**前転・後転**／コマンドが変更。Ⓟを押さないと出ない。

●**十文字構え中の技**／十文字葉重ねや葉隠流 陽・飛猿など、ボタン押しっぱなしで通常構えに戻れる技が増えた。

●**刀霞**／威力が少し低下。

十文字構えからの技は、ボタン押しっぱなしで構え解除できるものが増えている。

攻撃連係のバリエーションが大きくアップした。近距離での攻めがより多彩に。

葉隠流・陰 揚撃(ようげき：⬇⇧Ⓟ)

発生が早めで、カウンターまたは硬化カウンター時に相手を浮かすことができる。浮かせた後は、風刃裏水車などで追い打ちしよう。

螺旋蒼龍刃(らせんそうりゅうじん：Ⓚ+ⒼⓅⓅ)

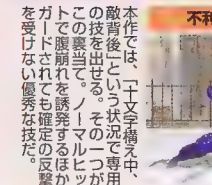
肘以上

1発目は半回転(腹側に避け可能)の中段技で、ノーマルヒットでも2発目までは連続ヒット。3発目はカウンター時尻もちよろけを誘発するが、ガードされたときのスキは大きめだ。

葉隠流・陰 不知火(しらぬい：壁背後⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)

壁際に追い詰められた状態で浮霞を決めると、この壁投げに変化する。威力はかなり高く、全体力の3分の1以上を奪う大ダメージになる。チャンスがあればぜひ狙ってみたい投げ技だ。

裏当て(うらあて：葉隠流 陽・十文字中、敵背後Ⓟ)

不利

本作では、「十文字構え中、敵背後」という状況で専用の技を出せる。その一つがこの裏当て。ノーマルヒットで腹崩れを誘発するほか、ガードされても確定の反撃を受けない優秀な技だ。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
弾拳	Ⓟ	上	
弾拳	⬅Ⓟ	上	
弾拳	➡Ⓟ	上	
烈掌	ⓅⓅ	上	
散弾撃	ⓅⓅⓅ	上	
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	中	
散弾風神脚	ⓅⓅⓅ or Ⓚ	中	
烈掌螺旋撃	ⓅⓅⓅ	上	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字へ
散弾螺旋裏蹴り	ⓅⓅ ⓅⓀ	中	
烈掌脚	ⓅⓅⓀ	上	
葉重ね	ⓅⓀ	上	
地擂り弾	Ⓟ	特殊下	
肘打ち	Ⓟ	中	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字へ
螺旋	Ⓟ	上	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字へ
螺旋裏蹴り	ⓅⓀ	中	
風閃刃	Ⓟ	中	
葉隠流・陰 揚撃(ようげき)	⬇Ⓟ	中	
側弾	Ⓟ	上	Ⓟからつながる技に移行可能
側弾重ね	ⓅⓀ	上	
突き返し蹴り	Ⓚ	上	
突き返し蹴り	➡Ⓚ	上	踏み込む
地滑り走り	走り中➡Ⓚ	下	
擂り蹴り	Ⓚ	下	
龍顎破	Ⓚ	中	ため可、キャンセル可
流影脚	Ⓚ	下	
布影脚	Ⓚ	特殊上	
布影連脚	ⓀⓀ	下	
浮身膝蹴り	⬇Ⓚ	中	
小太刀抜き	Ⓚ	中	さばき
龍尾蹴り	ⓀⓀ	特殊下	
転身顎砕き	ⓀⓀⓀ	中	
曲輪蹴り	Ⓚ	特殊上	
中蹴り	Ⓚ	中	
地走り	Ⓚ	下	
旋風蹴り	Ⓚ	中	
菩薩掌	Ⓟ+Ⓚ	上	葉隠流 陽・十文字へ、さばき
旋風刃	Ⓟ+Ⓚ	中	
風刃裏水車	Ⓟ+ⓀⓀ	中	
落閃刃	Ⓟ+Ⓚ	中	
落閃刃返し	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	上	
霞刃	Ⓟ+Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字へ
[illegible]	Ⓟ+Ⓚ	中	
[illegible]	Ⓟ+ⓀⓀ	上	
落葉旋風弾	Ⓟ+Ⓚ	中	
螺旋蹴り(らせんけり)	Ⓚ+Ⓖ	中	
螺旋風刃(らせんふうじん)	Ⓚ+ⒼⓅ	上	
螺旋蒼龍刃(らせんそうりゅうじん)	Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	
旋蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中	
斧旋連脚	Ⓚ+Ⓖ	中中	
葉呀龍	Ⓚ+Ⓖ	中	
幻葉	Ⓚ+Ⓖ	上	
裏水車	Ⓚ+Ⓖ	中	
水車蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中	
円月蹴り	Ⓚ+Ⓖ	中	
葉隠閃刃	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
雷龍飛翔脚	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	上段ガード不能
側転	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで葉隠流 陽・十文字へ
[illegible]	Ⓟ	その他(特殊行動)	
[illegible]	Ⓟ	その他(特殊行動)	
[illegible]	前転後Ⓟ	その他(特殊行動)	
影刃	前転 or 後転後Ⓟ	中	
奈落落とし	前転 or 後転後ⓅⓀ	上	
前転～龍顎破(りゅうがくは)	前転 or 後転後Ⓚ+Ⓖ	中	ため可、キャンセル可
回転地擂り脚	ⓅⓀ	下	
後転地擂り脚	Ⓟ/Ⓚ	下	
針鼠弾前転	後転後Ⓟ	特殊下	
葉隠流 陽・十文字構え	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
十字弾拳	葉隠流 陽・十文字中Ⓟ	上	
十文字葉重ね	葉隠流 陽・十文字中ⓅⓀ	中	Ⓚ押したままで通常構えへ
葉隠流 陰・鎌鼬	葉隠流 陽・十文字中ⓅⓀⓀ	中	
水月蹴り	葉隠流 陽・十文字中Ⓚ	中	
水面蹴り	葉隠流 陽・十文字中Ⓚ	下	
流影転	葉隠流 陽・十文字中 or	その他(特殊行動)	
[illegible]・水月砲	葉隠流 陽・十文字中Ⓟ+Ⓚ	中	さばき、Ⓟ+Ⓚ押したままで通常構えへ
葉隠流 陽・楔打ち	葉隠流 陽・十文字中Ⓟ	中	
葉隠流 陽・十文字走り	葉隠流 陽・十文字中	その他(特殊行動)	葉隠流 陽・十文字中に出る技が出る
葉隠流 陰・兜割り	葉隠流 陽・十文字走り中Ⓚ	中	葉隠流 陽・十文字中に出る技の後にすぐ出せる
[illegible]	葉隠流 陽・十文字中Ⓚ+Ⓖ	中	Ⓚ+Ⓖ押したままで通常構えへ
[illegible] 陰・[illegible]	葉隠流 陽・十文字中Ⓚ	中	Ⓚ押したままで通常構えへ
太刀	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
順逆自在	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
[illegible]	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
イズナ落とし	Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
刀霞	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
浮身乱弾撃	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
影霞	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
浮霞	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
葉隠流・陰 不知火(しらぬい)	敵背後⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ(壁が背後)
霧霞	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
葉裏霞	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
順逆自在	敵の横で Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
順逆自在	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
闇霞	敵背後Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
葉裏霞	敵後ろ向きしゃがみⓅ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
[illegible]	葉隠流 陽・十文字中Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	Ⓟ+Ⓖ押したままで、投げなかった場合通常構えに
小手返し	Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	返し技	上中Ⓟ返し
葉隠流 陰・明王陣	葉隠流 陽・十文字中、敵の上中Ⓟヒット	返し技	上中Ⓟ返し
葉隠流 陽・地龍	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	返し技	中Ⓚ返し
手刀	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び正拳	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び前蹴り	上昇中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
突き踵蹴り	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
地旋	着地際Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
踵落とし	敵ダウン時Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
飛翔撃	敵ダウン時遠距離Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
飛扇	敵ダウン時中距離⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
飛延弾	敵ダウン時近距離⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
裏葉	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
逆蹴り	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
裏手刀	敵背後Ⓟ	下	背後攻撃
半月蹴り	敵背後Ⓚ	下	背後攻撃
背龍爪	敵背後Ⓚ	中	背後攻撃
裏旋風蹴り	敵背後Ⓚ	中	背後攻撃
陰旋風蹴り	敵背後Ⓚ	中	背後攻撃、先行入力
断ち手刀	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
身揚蹴	敵背後Ⓟ+ⓀⓀ	中	背後攻撃
闇霞	敵背後Ⓟ+Ⓖ	投げ	背後攻撃、上段キャッチ投げ
葉隠流 陽・雷鳴斬	敵背後Ⓟ+ⒼⓅ	中	背後攻撃
裏当て(うらあて)	葉隠流 陽・十文字中敵背後Ⓟ	中	背後攻撃、Ⓟ押したままで通常構えへ
裏太刀蹴り(うらたちげり)	葉隠流 陽・十文字中敵背後Ⓚ	上	背後攻撃、Ⓚ押したままで通常構えへ
裏手刀・臨(うらしゅとう・りん)	葉隠流 陽・十文字中敵背後 Ⓟ	下	背後攻撃、Ⓟ押したままで通常構えへ
裏水面切り(うらみなもぎり)	葉隠流 陽・十文字中敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃、Ⓚ押したままで通常構えへ
天狗(あまきつね)	葉隠流 陽・十文字中敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで十文字構え～通常構え 通常構え～十文字構え
落刃返り	Ⓟ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
裏旋蹴り	Ⓚ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
龍尾閃	Ⓚ+Ⓖ	下	振り向き攻撃、背向け状態へ
開門後推	Ⓟ+Ⓚ	中	壁技、壁が前
[illegible]	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

酒は命の源!!

Shun Di

舜帝 シュンディ

新技&変更点

酒を飲めば飲むほど強くなる拳法、酔拳。その酔拳を使いこなすシュンの闘い方は、相手の攻撃を踊るようにかわして攻撃をたたき込んでいくテクニカルなスタイル。細かくリニューアルされた技を筆頭に、特徴的な技の数々を使いこなせるようになれば、トリッキーな動きが必然的に身に着き、相手をほんろうできるようになるだろう。

●**挑撃里合腿**／前作のⓅⓀがリニューアルされたもの。技後にレバーを⇦方向に入れることで、背向け状態に移行することが可能となった。

●**転倒立、横寝**／コマンドの変更が大きなポイント。特に後者の横寝は、K.O.後の飲酒を増やすためには欠かせない技(構え)なので、決して間違わないようにしたい。

●**前転～浸歩酔硬手**／張果老中からの新技で、前転後に中段攻撃の浸歩酔硬手が出せるようになった。この前転の動作により、さらにトリッキーな動きが可能に。ヒット後は相手を浮かせられるので、追い打ちが可能となる。

相手の攻撃をかわしつつ迎撃するスタイルは、本作でも健在だ。

仰身酔腿(ぎょうしんすいたい：⇦Ⓚ)

大きな変更点は、技を出した後に自らダウンしなくなったこと。ダウンしない代わりに、相手との距離をある程度離すことが可能となった。

後避穿腿(こうひせんたい：⬇⇦Ⓚ)

ヒットさせると相手は尻もち状態に。ガードされたときは相手の下段投げが確定反撃となるが、間合いが離れるので決められにくい。

後刺連脚(こうしれんきゃく：敵背後Ⓚ+Ⓖ)

不利

相手が背後に居る状態で出せる中段攻撃で、ヒット後はダウンを奪える。ガードされた場合は、反撃を受けない程度の不利な状況に。

転身月牙跳撃(てんしんげつがちょうげき：酒10以上⇦Ⓟ+Ⓚ)

飲酒数が10杯以上で出せるようになる中段攻撃。技の出かかりに、相手の上段Ⓟと中段肘をさばく性質があるのも特徴。さばきが成立すると、投げ技に移行してダウンを奪うことができる。

立投

連撃転身横掃手(れんげきてんしんおうそうしゅ：酒3以上⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)

飲酒数が3杯以上にならないと出せない投げ技。抜けコマンドが通常時には無い⇨方向なので強力だ。ただし、投げが成立した後は飲酒数が3杯減ってしまうことに注意。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
挑撃	Ⓟ	上	
仰手挑撃	➡Ⓟ	上	
連撃	ⓅⓅ	上	
叉手連環撃	ⓅⓅⓅ	中	
連撃下腿	ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	Ⓖ押し続けでダウン、酒6以上
連撃後下蹴腿	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上	Ⓖ押し続けでダウン、酒6以上
[illegible]	ⓅⓀ	上	
挑撃里合腿～背向け	ⓅⓀ⇦	その他(特殊行動)	
伏挑撃	⇩Ⓟ	下	
挑腕撩拳	⇩⬂⇨Ⓟ	中	
挑腕栽手	⇩⬂⇨ⓅⓅ	上	酒6以上
何仙肘撃	⇨Ⓟ	上	
何仙臂打	⇨ⓅⓀ	中	
何仙双掌	⇨ⓅⓅ	中	
何仙連環臂打	⇨ⓅⓅⓀ	上	
何仙連環杯手	⇨ⓅⓅⓅ	中	
何仙姑	⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	
横掃撃	⇦Ⓟ	上	
月牙顎手	⇦⇨Ⓟ	上	
連戦顎手	⇦⇨ⓅⓅ	上	
連撃顎手	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上	
浸歩酔硬手	⇦⬁Ⓟ	中	
仰飲杯手	⬁Ⓟ	中	
仰飲仙手	⬁ⓅⓅ	上	酒8以上
仰飲連環単脚	⬁ⓅⓅⓀ	中	酒8以上
酔仙倒立	⬁ⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	転倒立へ
酔仙倒立	⬁ⓅⓅⓀ・Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	転倒立へ、遅めに入力
月牙叉撃	⬇⬁Ⓟ	中	
背旋肘	⬀Ⓟ	下	上段ガード可
背旋肘廻下脚	⬀ⓅⓀ	下	
飛天崩撃	⬃Ⓟ	中	
倒地反衝爪	⬂Ⓟ	中	
後蹴腿	Ⓚ	上	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃	ⓀⓀ	特殊上	Ⓚ押したままで張果老へ
連蹴廻手	ⓀⓀⓅ	上	
連蹴背下掌	ⓀⓀ⇩Ⓟ	下	
連蹴背下龍脚	ⓀⓀ⇩ⓅⓀ	中	酒16以上
仰穿腿	⇩Ⓚ	下	
側端仙蹴	⇨Ⓚ	中	張果老へ
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ	中	
[illegible]	⇦Ⓚ	中	ダウンへ
月牙跳撃(げつがちょうげき)	⇦ⓀⓅ	中	
倒身双単蹴(とうしんそうたんしゅう)	⇦ⓀⓀ	下	ダウンへ
後避穿腿(こうひせんたい)	⬇⇦Ⓚ	中	
龍尾脚	⇧Ⓚ	中	
側端脚	⬁Ⓚ	中	
後蹴下腿	⬀Ⓚ	下	Ⓖでダウンへ
後蹴連腿	⬀ⓀⓀ	上	Ⓖでダウンへ
空飛双単蹴	⬂Ⓚ	中	ダウンへ
旋子	⬃Ⓚ	中	ダウンへ
酔仙手	Ⓟ+Ⓚ	中	
酔仙連脚	Ⓟ+ⓀⓀ	中	ダウンへ
酔仙倒立	Ⓟ+ⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	転倒立へ
酔仙倒立	Ⓟ+ⓀⓀ・Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	転倒立へ、遅めに入力
転身双冲掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	酒(+3)
騰空飛天砲	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	酒8以上
転身月牙跳撃(てんしんげつがちょうげき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	さばき(さばき後投げに移行)、酒10以上
宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	転倒立へ
撃山旋肘	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
踏踉苗旋	⬀Ⓟ+Ⓚ	上中	さばき
韓湘子	⬀Ⓟ+ⓀⓅ	中	
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ
横双手	Ⓚ+ⒼⓅ	中	
前旋掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	酒1以上
連前旋掃腿	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下	酒6以上
連環前旋掃腿	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下	酒7以上
旋風掃腿	⬇ or ⬇⬁Ⓚ+Ⓖ	下	
倒脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
翻身連尖脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ
龍尾脚	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
背倒連旋脚	⬀Ⓚ+Ⓖ	上	ダウンへ
仰飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	酒(+1)
斜側連脚	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中中	
右酔歩	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
何仙肘撃	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
何仙連肘撃	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
左酔歩	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
何仙肘撃	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
何仙連肘撃	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	張果老へ
後伸避	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
後伸避払手	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
向側前避	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
向側前避	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
向側後避	⬀ or ⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
向側後避払手	⬀ or ⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
向側後避双手	⬀ or ⬂Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上	
座盤跌	⇩Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	
宙舞落穿脚	座盤跌中Ⓚ	中	
栽踵脚	座盤跌中⇩Ⓚ	下	
座飲酒	座盤跌中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	酒(+3)
転倒立	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	
倒身連脚	転倒立中Ⓚ	中	転倒立へ
転身酔酒蹴	転倒立中Ⓟ+Ⓚ	中	Ⓖで横寝へ
双衝腿	転倒立中Ⓚ+Ⓖ	中	
横寝	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	
涅槃旋脚	横寝中Ⓚ	中	
涅槃蹴捶	横寝中ⓀⓅ	上	
仰身倒腿	横寝中ⓀⓅⓀ	中	ダウンへ
涅槃連撃腿	横寝中ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	Ⓖ押し続けでダウン、酒10以上
涅槃連撃下腿	横寝中ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	上	Ⓖ押し続けでダウン、酒10以上
涅槃双掃脚	横寝中⇩Ⓚ	下下	横寝へ
涅槃掃脚	横寝中⇩Ⓚ	下	
横寝飲酒	横寝中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	酒(+3)
張果老	特定の技から移行	その他(特殊行動)	
[illegible]	張果老中⇩ or ⇧	その他(特殊行動)	
横掃仙撃	張果老中Ⓟ	特殊上	
側端仙蹴	張果老中Ⓚ	中	
前旋掃腿	張果老中Ⓚ+Ⓖ	下	
張果老～[illegible]仙手	張果老中Ⓟ+Ⓚ	中	
仰身酔腿(ぎょうしんすいたい)	張果老中Ⓟ+ⓀⓀ	中	
月牙跳撃(げつがちょうげき)	張果老中Ⓟ+ⓀⓅ	中	
倒身双単蹴(とうしんそうたんしゅう)	張果老中Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下	
座盤跌	張果老中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
横寝	張果老中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
横寝	張果老中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
前転(ぜんてん)	張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
前転～浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)	張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
前転～酔仙連掃腿(すいせんれんそうたい)	張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下下	
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、酒(+5)
連撃転身横掃手(れんげきてんしんおうそうしゅ)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、酒(-3)、酒3以上
倒蹴裏肘	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
倒蹴裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ(壁が前)、酒(+5)
素杯旋舞	⇩⬂⇨⬀ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、酒(+6)、酒10以上
転身縦臂	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
転身縦鶏脚	⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、酒6以上
転身倒蹴裏肘	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
権鐘離	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ、酒(+5)
背倒裏肘	敵背後Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、酒6以上
翻身双仙腿	転倒立中Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
酔仙倒蹴掃撃	張果老中Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ、横寝へ
倒地反衝爪	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃、ダウンへ
飛天崩撃	上昇中⬃Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩挑撃	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
栽下腿	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
地遁腿	着地際Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
螺旋酔肘	敵ダウン時⬁Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
転宙落脚	敵ダウン時⬀Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
倒地反衝爪	敵ダウン時⬂Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
天地肘撃	敵ダウン時⬃Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃、ダウンへ
背反掌	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
酔仙手	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
仙端脚	敵背後Ⓟ+ⓀⓀ	中	背後攻撃、ダウンへ
背旋腿	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
背下反掌	敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃
低踏脚	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
後刺連脚(こうしれんきゃく)	敵背後Ⓚ+Ⓖ	中中	背後攻撃、背向け状態へ
背仙鉤手撃	敵背後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	背後攻撃、背向け状態へ
背仙連撃手	敵背後Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	背後攻撃、背向け状態へ
背酔連鉤手	敵背後Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	背後攻撃
鉤手顎砕蹴撃	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅヒット時	投げ	背後攻撃、酒10以上
挑撃背転	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
阿仙廻脚	[illegible]Ⓚ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ

※コマンド表内の文字色が　は新技、　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

蟷螂のごとき鋭い突きの持ち主

Lion Rafale リオン・ラファール

新技＆変更点

リオンのしなやかな姿勢から繰り出される技の数々は、蟷螂のように鋭く、一気に襲いかかるスピード感を持つ。小回りの効く素早い攻撃からリーチの長い攻撃までそろっているので、近距離から遠距離にかけて、すべて対応できるといっても過言ではない。本作でも持ち前のスピードを最大限に活かして、相手をほんろうしていこう。

●倫歩掃手～背向け／下段攻撃の倫歩掃手からレバーを⇦方向に入れることにより背向け状態に移行することが可能になった。ここからは素早く背後への攻撃を仕掛けられるため、戦術の幅も広がる。

●翻錘／相手の頭部に目掛けて鋭い突きを放つ上段攻撃。ノーマルヒットすれば有利となり、カウンターヒットすれば後蹴腿からのコンボも狙えるという強力な技だ。

●背身錯捶／相手に背後を見せた状態から出すことができる中段攻撃。倫歩掃手～背向けの後などは、この技と振り向き下段攻撃の背歩掃手で二択を迫っていくのが強力だ。

素早い攻撃がウリのリオンは、右勾心などで先手を取っていくのが基本。

托臂補心掌（たくひほしんしょう：⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）

しゃがみ状態から出せる中段攻撃。疾歩昇穿手よりリスクが低いのが特徴だが（疾歩昇穿手は相手の立ち投げが反撃になる）、その分見返りも小さい。

五打連環劈（ごだれんかんへき：⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）

新たに追加されたこの投げのおかげで、立ち状態からも⇨方向の抜けコマンドを警戒させられるようになった。投げ成立後に相手は受け身を取れるが、失敗した場合は大ダウン攻撃が入る。

二陰陽（にいんよう：⇦ⓅⓅ）

ノーマルヒットで連続ヒットとなる中段→上段の連係。空中でこの技をヒットさせると、相手を引き戻すような形となるので、空中コンボからの起き攻めを重視したい場合に使っていこう。

蟷螂腰斬（とうろうようざん：⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）

初段がヒットすれば連続ヒットし、その後もリオン有利な状態となる。しかし、2発目をガードされた場合は相手の立ち投げによる反撃が確定。2発目のディレイも交ぜて使っていきたいところだ。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
統捶	Ⓟ	上	
統捶	➡Ⓟ	上	踏み込む
勾手連捶	ⓅⓅ	上	
連環穿掌	ⓅⓅⓅ	上	
連捶掃手	ⓅⓅ⬂Ⓟ	下	
連捶腿	ⓅⓀ	上	
下統捶	⬂Ⓟ	特殊下	
流星勾手撃	⇩⬁⇦Ⓟ	中	さばき
盤肘	⬂Ⓟ	中	
盤肘連環手	⇨ⓅⓅ	中	
疾歩昇穿手	⬇⬂Ⓟ	中	
箭疾歩	⇨⇨Ⓟ	中	
陰陽(いんよう)	⬂Ⓟ	中	
二陰陽(にいんよう)	⇦ⓅⓅ	上	
進歩蟷螂掃手	⬂⬂Ⓟ	下	
穿陰掌	⬁Ⓟ	中	
落墜掌	⬁ⓅⓅ	中	
掃勾手	⬇⬁Ⓟ	特殊下	
連掃勾手	⬇⬁ⓅⓅ	下	
騰撃捶	⬁Ⓟ	下	
騰撃連捶	⬁ⓅⓅ	下	
穿心腿	Ⓚ	上	
穿心腿	➡Ⓚ	上	踏み込む
連旋腿	ⓀⓀ	上	
軌腿	⬂Ⓚ	下	
前掃腿	⇩ⓀⓀ	下	
登旋腿	⬀ⓀⓀ+Ⓖ	上	
勾手提膝	⇨Ⓚ	中	
斧刃脚	⬂⬂Ⓚ	中	
斧刃連端脚	⇨⇨ⓀⓀ	中	
旋風腿	⬀Ⓚ	中	
掛統腿	⇧ⓀⓀ	上	
弾腿	⬁Ⓚ	中	
穿弓腿	⬀Ⓚ	下下	
閃転空脚	⬂Ⓚ	中	
双耳旋風	Ⓟ+Ⓚ	中	
倫歩掃手	⬂Ⓟ+Ⓚ	下	
倫歩掃手～背向け	⇩Ⓟ+Ⓚ⇦	下	背向け状態へ
転身倫歩双手	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	背向け状態へ
転身倫歩双手	⇨Ⓟ+Ⓚ⇦	中	
転身倫歩双手脚	⬂Ⓟ+ⓀⓀ	中	
托臂補心掌(たくひほしんしょう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
挿勾手(そうこうしゅ)	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
蟷螂腰斬(とうろうようざん)	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
右勾心	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	上	
流星連勾手	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
連三捶盤肘	⬂⬀Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
泰山双勾手	⇦Ⓟ+Ⓚ	上(ため時、中)	ため可
後歩八翻錘(こうほはちほんすい)	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	上	
縦跳穿掌	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
翻錘(ほんすい)	⬁Ⓟ+Ⓚ	下	
斜歩斜掃捶	⬀Ⓟ+Ⓚ	下	
後掃腿	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	
転身撩陰脚	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
旋風落脚	⬂⬂Ⓚ+Ⓖ	中	背向け状態へ
旋風背双手	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ	中	
旋風背双手	⬂⬂Ⓚ+Ⓖ⬀Ⓟ	中	背向け状態へ
旋風踵脚	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	下	背向け状態へ
疾地掃腿	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	
前掃転身脚	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	背向け状態へ
磨盤手	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	
斜前歩	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
斜前歩～翻錘	⬁Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
斜前歩～斜掃捶	⬁Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	下	
斜前歩	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
斜前歩～翻錘	⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	
斜前歩～斜掃捶	⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	下	
斜後歩	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
破刀手秋腿	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
七星天分肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
擺下尖転	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
蟷螂跳飛双勾手(とうろうちょうひそうこうしゅ)	⬁⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
七星跳飛捕蟬	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
七星跳飛捕蟬	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ(壁が前)
登山翻車脚	⬇⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
採取砲鎚	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
飛転双空脚	⬂⬂Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
撲歩	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段キャッチ投げ
翼進	⇦⬀Ⓟ+Ⓖ⇩	投げ	投げコンボ
翼進	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ⇧	投げ	投げコンボ
連環錯捶1(れんかんさくすい)	⬂⬀Ⓟ+ⒼⓅ	投げコンボ	投げコンボ
連環錯捶2	⇨⬀Ⓟ+ⒼⓅⓅ	投げコンボ	投げコンボ
連環錯捶3	⬂⬀Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ	投げコンボ	投げコンボ
落首双手	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
落首断腿	⬂⬀Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
貼身双勾手	⇨⇧⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
五打連環劈(ごだれんかんへき)	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
翻身提膝	敵の横でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
連勾手背襲	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
騰空背撃掌	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
落歩統捶	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰空撃掌	上昇中⬃Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
騰空踵脚	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
地掃踵脚	着地際Ⓚ	下	ジャンプ攻撃
落穿手	敵ダウン時⬁Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
飛転落腿	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
背連穿掌	敵背後Ⓟ	上上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
背歩掃手	敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃
後穿脚	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
迴掛脚	敵背後⇩Ⓚ	下	背後攻撃
背身尖掌	敵背後Ⓟ+Ⓚ	上	背後攻撃、先行入力
背身錯捶(はいしんさくすい)	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	背後攻撃
穿掌背転	⇦⇦Ⓟ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
後蹴腿	⇦⇦Ⓚ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
下旋腿背転	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ
垂翔後脚	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
壁回翻脚	⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します

Aoi Umenokouji

梅小路葵（うめのこうじ あおい）

さばき技、当て身技がさらに充実！

新技&変更点

新生アオイは、あらゆる打撃技を当て身できるなど、ますますテクニカルキャラ色を強めている。代表的な新技と変更点について解説しよう。

●**天狗落**／カウンターヒットで尻もちを付かせる。ガードされても反撃を受けない。

●**紫雨**／全回転の回し蹴り。カウンターヒットするとダウンを奪えるが、ガードされると投げ技で反撃を受ける。

●**柳扇**／流水から出せる打撃技。ガードされると投げ技で反撃を受けるが、カウンターもしくは硬化カウンターでヒットすると相手が腹崩れに。

●**引違**／投げた後は大きく有利で、確定する打撃技もある。

●**両止**／ガードされても反撃を受けない。カウンターヒット時はアオイが若干有利。

●**横周肘当て**／1発目がカウンターヒットすると大きく有利。一方、ノーマルヒット時は1P側・2P側共に2発目が連続ヒットしなくなった。

●**鳳凰手**／カウンターヒットすると下段投げなどが確定。

●**各種ダウン投げ**／攻撃力が増加したが、投げ抜けされる。

流水から強力な打撃技が追加されたことにより、天地陰陽の信頼度もアップ！

香月楼（かげつろう：⇦Ⓟ）

全回転の上段攻撃。発生がそこそこ早く（ヒジよりもわずかに遅い程度）、天地陰陽に移行できる。カウンターヒットすると若干有利。

心中突（しんちゅうづき：⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ）

上段パンチ系とヒジ系をさばく効果を持ち、さばきに成功すると相手が腹崩れ状態になる。ノーマル/カウンターヒット時は若干不利。

陰掌（いんしょう：⇦⬁Ⓟ+Ⓚ）

カウンターヒットすると相手が崩れ状態になるので、雲蹴りなどで追い打ち可能。雷刃破や袖伸剣より発生が早いため、扱いやすい。

朧車（おぼろぐるま：⬁⬁Ⓟ+Ⓖ）

単体での攻撃力は低いのだが、投げた後はダウン投げや小ダウン攻撃が確定。投げ抜け方向が同じ木の葉落としよりも優れているといえよう。

桜華（おうか：⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）

最速で出し切れば、2発目まで連続ヒットしてダウンを奪える。発生は遅いものの、リーチが非常に長いため、中～遠距離の主力になりそうだ。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
打突	Ⓟ	上	
打突	➡Ⓟ	上	踏み込む
二連突	ⓅⓅ	上	
二連突横肘	ⓅⓅⓅ	上	
連突小太刀	ⓅⓅⓅⓀ	中	
連突小太刀～天地陰陽	ⓅⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	天地陰陽へ
連突草薙	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	寸止め可
連突草薙～天地陰陽	ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	天地陰陽へ
二連突横打	ⓅⓅ⇦Ⓟ	中	寸止め可
連突絹車	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	中	寸止め可
二連突釘脚	ⓅⓅⓀ	上	
	ⓅⓀ	上	
下段掌打	⇩Ⓟ	特殊下	
中段肘当	⇨Ⓟ	中	
旋桜	ⓅⓅ	中	寸止め可
衣車	⇨⇨Ⓟ	中	寸止め可
上段の当て	Ⓟ	上	さばき
香月楼（かげつろう）	⇦Ⓟ	上	
香月楼～天地陰陽	ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	天地陰陽へ
重ね当て	⇦⇨Ⓟ	中中	
天開	⇨ⓅⓅ+Ⓖ	ヒット投げ	Ⓟヒット時
両止	⇦⬁Ⓟ	中	
袖伸剣	⬁Ⓟ	中	寸止め可
袖伸剣～天地陰陽	⬁ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	天地陰陽へ
無双破	⬇⬁Ⓟ	中	
袖車	⬇⬁Ⓟ⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⬇⬁Ⓟカウンターヒット時
脛砕き	⬀Ⓟ	下	
	Ⓚ	上	
雷刃破	⇨Ⓚ	中	
雷刃破～天地陰陽	⇨ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	天地陰陽へ
雲蹴り	⇨ⓀⓀ	上	
霞蹴り（かすみげり）	⇩Ⓚ	下	
下段蹴り当	⬇Ⓚ	下	
	⬁Ⓚ	中	
下段蹴り当	Ⓚ	下	
平手	Ⓟ+Ⓚ	上	
平手2	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
平手3	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	
天狗落（てんぐおとし）	立ち途中Ⓟ+Ⓚ	中	
横打	Ⓟ+Ⓚ	中	
横周肘当て	Ⓟ+ⓀⓅ	中	寸止め可
	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
	⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
上勢柳扇掌	Ⓟ+Ⓚ	上	寸止め可
双掌打	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
陰掌（いんしょう）	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	中	
鳳凰手	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	
紫雨（しぐれ）	Ⓚ+Ⓖ	上	
草薙	Ⓚ+Ⓖ	下	寸止め可
草薙～天地陰陽	Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	天地陰陽へ
上段蹴り当て	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	
水月突	Ⓚ+ⒼⓅ	中	さばき
拝み蹴り	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	背向け状態へ、さばき
身躱肘当て	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
天地陰陽	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	上中いなし、ボタン押し続けで構え維持
流水	天地陰陽中⇩	その他（特殊行動）	
流扇（りゅうせん）	天地陰陽中Ⓟ	中	
流水	天地陰陽中⇧	その他（特殊行動）	
流扇	天地陰陽中⇧Ⓟ	中	
小当	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
引違（ひきちがい）	Ⓟ+Ⓖ⇨	投げ	
引違	Ⓟ+Ⓖ⇩	投げ	
引違	Ⓟ+Ⓖ⇦	投げ	
引違	Ⓟ+Ⓖ	投げ	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
諸手引（もろてひき）	⬇Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
木の葉落とし	⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
朧車（おぼろぐるま）	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
半月巴	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
合気投げ	⬇Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
送り手回し	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
蝶絡み	Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
脇絡み	⇦⬁⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
弓身固め	脇絡み or 蝶絡み後⇨⇩ or ⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
糸巻き	脇絡み or 蝶絡み後⇨⇧ or ⇦⬁Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
海老折り	弓身固め後Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
櫂引き	弓身固め後⬁⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
桐枝落とし	or Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
大木倒	or ⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
大木砕	or Ⓟ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ	投げ	上段投げ
五月雨（さみだれ）	敵の右でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
綾手取り	敵の左でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
杉倒	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
手極め倒身	敵しゃがみ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
真之位	敵しゃがみⓅ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段投げ
転身入身	Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	返し技	右上中Ⓟ返し
渦捻り	Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	左上中Ⓟ返し
楔落とし	Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	右上中Ⓚ返し
枝割き	Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	左上中Ⓚ返し
小波	Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	返し技	上中回し蹴り返し
裏扇流	Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	敵背後、左右上中Ⓚ返し
裏小手返し	Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	返し技	敵背後、左右上中Ⓟ返し
龍の顎門	⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	肘返し
蔦かずら	Ⓟ+Ⓚ	返し技	右中Ⓚ返し
扇裂き	Ⓟ+Ⓚ	返し技	左中Ⓚ返し
落ち葉舞	Ⓟ+Ⓚ	返し技	右ヒザ返し
風車輪	Ⓟ+Ⓚ	返し技	左ヒザ返し
大渦	Ⓟ+Ⓚ	返し技	サマー返し
両衣（りょうころも）	Ⓟ+Ⓚ、⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	両手返し
旋風（つむじ）	Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	返し技	両足返し
襷七条（たすきしちじょう）	⬀Ⓟ+Ⓚ	返し技	肩返し
千鳥（ちどり）	Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	返し技	頭返し
颪羽織（おろしはおり）	Ⓟ+Ⓚ	返し技	背中返し
小波	Ⓟ+Ⓚ	返し技	下段回し蹴り返し
扇流	Ⓟ+Ⓚ	返し技	下Ⓟ返し
楓落とし	Ⓟ+Ⓚ	返し技	下Ⓚ返し
蹴り襷	あお向け頭側ダウン中Ⓟ+Ⓚ	返し技	ダウン攻撃返し
鋏送り	あお向け足側ダウン中Ⓟ+Ⓚ	返し技	ダウン攻撃返し
流制手	天地陰陽中	返し技	上中肘Ⓟいなし
羽翩	天地陰陽中	返し技	上中Ⓚいなし
半月車	天地陰陽中	返し技	中Ⓚヒザいなし
飛び手刀	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び手刀	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
飛び前蹴り	上昇中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
飛び踵蹴り	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
飛び踵蹴り	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
縦手刀	敵ダウン時⬁Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
空勢駒手刀	敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
空勢瓦突蹴り	敵ダウン時⇧Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
枝砕き	敵あお向け足側ダウン時⬂ or ⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
浮葉陣	敵あお向け頭側ダウン時⇩ or ⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
雲水	敵うつ伏せ足側ダウン時⬂ or ⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
不動陣	敵うつ伏せ頭側ダウン時⇩ or ⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	ダウン投げ
手刀廻	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
足刀蹴り（そくとうげり）	敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
廻り手刀	敵背後Ⓟ	下	背後攻撃
廻り踵蹴り	敵背後Ⓚ	下	背後攻撃
廻り下蹴り	敵背後⬇Ⓚ	下	背後攻撃
渦巻手刀	Ⓟ	上	振り向き攻撃、背向け状態へ

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

新たな構え「仆腿」の性能に注目

Lei-Fei

レイ・フェイ

新技&変更点

通常状態からの技は余り変化が無く、若干のコマンド変更と新技が一つ追加されたのみ。大きく変化したのは、背向け状態からのバリエーションが増加したことと、新たな構え(下カコミ参照)が一つ加わったことである。これにより、戦術の幅が大きく広がることは間違い無い。

●**連撃双掌破**／3発目のモーションが変化し、ためることができなくなった。

●**馬歩捶**／しゃがみヒットでよろけを誘発する単発の中段技。ガードされたときのスキは無く、ノーマルヒットで五分、カウンターヒットで有利。

●**背身旋腿**／背向けから上段の回し蹴りを繰り出し、その後敗式に移行する。

●**背向け～敗式**／背向け状態から敗式に移行する。構えるときに少し下がるため、相手の攻撃をスカしやすい。

背を向けた状態から出せる技が多く追加。敵背後Ⓟ＋Ⓚで跨虎式にも移行できる。

通常構え時の新技は馬歩捶のみ。多少発生が遅めの肘、といった感じだ。

仆腿（ぼくたい：敗式中⇩）

敗式の状態から一瞬身を低くし、そこからさまざまな技を繰り出す。下段技が無いので、相手の技をスカす目的で使っていこう。

反掌打（はんしょうだ：仆腿中Ⓟ＋Ⓚ）

軽Ⓟ

発生がそこそこ早い中段技。ノーマルヒットでも相手は高く浮き、斜天連掌ヒット時と同等の空中コンボを決めることができる。

騰空転身脚（とうくうてんしんきゃく：仆腿中Ⓚ＋Ⓖ）

不利

通常構え時の騰空転身脚と同じ技。敗式＆仆腿の構え中は下段技に弱い傾向にあるので、下段をスカせるこの技は貴重な存在である。

進歩穿心拳（しんぽせんしんけん：仆腿中ⓅⓅ）

不利

仆腿から出せる上段→中段の2段技。2発目に大きくディレイをかけられる。1、2発目共にヒットすれば有利となり、そこから攻めることが可能。小カウンター以上で連続ヒットする。

伏身後刺腿（ふくしんこうしたい：仆腿中Ⓚ）

不利

中段蹴りを繰り出しつつ背を向ける技。背向けから出せる技が増えたため、ここから多彩な攻めを展開できる。ただ、ガードされた場合に分が悪くなるのが難点。今後の課題となるだろう。

技名	コマンド	攻撃判定	備考
沖撃	Ⓟ	上	
連拳	ⓅⓅ	中	独立式へ
[illegible]	ⓅⓅⓅ	中	
伏掃掌	↓Ⓟ	特殊下	
斜首捶撃	→Ⓟ	中	
斜首捶連撃	→ⓅⓅ	中	
登天掌	↓→Ⓟ	中	
撥掌	→→Ⓟ	中	
勇身拳撃	←Ⓟ	中	
羅拳撃	←ⓅⓅ	中	
双翼撃	←→Ⓟ	中	
烏龍盤打	←↖Ⓟ	中中中	敗式へ
斜天掌	↖↖Ⓟ	中	
斜天連掌	↖↖ⓅⓅ	中	
擺旋脚	Ⓚ	特殊上	敗式へ
斧刃脚	↓Ⓚ	下	
里合腿	→Ⓚ	上	跨虎式へ
蹬脚	→→Ⓚ	中	Ⓚ押し続けで独立式へ
斜前転身擺脚	↑Ⓚ	上	
転身旋風腿	↑ⓀⓀ	中	
分脚	↖Ⓚ	中	
金鶏独立	Ⓟ+Ⓚ	中	
金剛壁拳	Ⓟ+ⓀⓅ	上	
金剛連環崩打	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	
双掌	↓Ⓟ+Ⓚ	中	
背身肘撃	↓Ⓟ+ⓀⓅ	中	跨虎式へ
蝴蝶壁	[illegible]Ⓟ+Ⓚ	中	さばき
馬歩捶(まほすい)	→Ⓟ+Ⓚ	中	
坐盤劈掌	→→Ⓟ+Ⓚ	下	
弓歩双風拳	←→Ⓟ+Ⓚ	上	
挿捶撃	↑Ⓟ+Ⓚ	中	
窩肚拳	↖Ⓟ+Ⓚ	中	
背折靠	↖Ⓟ+ⓀⓅ	中	
窩肚拳	↙Ⓟ+Ⓚ	中	
背折靠	←Ⓟ+ⓀⓅ	中	
二起分脚	↙Ⓚ	中	
側端脚	Ⓚ+Ⓖ	上	独立式へ
前掃腿	↓Ⓚ+Ⓖ	下	
半旋風	→Ⓚ+Ⓖ	上	
旋風脚	→→Ⓚ+Ⓖ	中	
翔飛脚	←Ⓚ+Ⓖ	上	
翔飛連脚	←Ⓚ+ⒼⓀ	上	独立式へ
双翔飛後掃腿	←Ⓚ+ⒼⓀ↓Ⓚ	下	
騰空転身脚	↑Ⓚ+Ⓖ	中	
地旋跳脚	↖Ⓚ+Ⓖ	中	
地旋跳脚2	↖Ⓚ+ⒼⓀ	中	
伏身掃脚	↖↖Ⓚ+Ⓖ	下	
倒身腿	↖↖Ⓚ+ⒼⓀ	特殊下	ダウンへ
倒身跳弓脚	↖↖Ⓚ+ⒼⓀⓀ	中	
倒身旋円脚	↖↖Ⓚ+ⒼⓀⓀ+Ⓖ	下上	背向け状態へ
双飛脚	↙Ⓚ+Ⓖ	中	
向側蹬脚	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	独立式へ
提膝側掌	避け中Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	
敗式	↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
崩捶	敗式中Ⓟ	上	敗式へ
崩捶連撃	敗式中ⓅⓅ	中	独立式へ
崩捶掌壁	敗式中ⓅⓅ+Ⓚ	中	
高弾腿	敗式中Ⓚ	中	独立式へ
敗式前掃腿	敗式中↓Ⓚ	下	
旋風脚	敗式中Ⓚ+Ⓖ	特殊上	敗式へ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
箭疾歩	敗式中Ⓟ+Ⓚ	中	ため可
仆腿(ぼくたい)	敗式中↓		
弓歩虎拳(きゅうほこけん)	仆腿中Ⓟ	上	
進歩穿心拳(しんぽせんしんけん)	仆腿中ⓅⓅ	中	
転身撩捜(てんしんりょうそう)	仆腿中↘Ⓟ	中	
伏身後刺腿(ふくしんこうしたい)	仆腿中Ⓚ	中	
反掌打(はんしょうだ)	仆腿中Ⓟ+Ⓚ	上	
騰空転身脚(とうくうてんしんきゃく)	仆腿中Ⓚ+Ⓖ	中	
独立式	↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	上中下Ⓟ肘返し
穿心撥掌	独立式中Ⓟ	中	敗式へ
十字蹬脚	独立式中Ⓚ	中	独立式へ
二起脚	独立式中ⓀⓀ	中	
伏身腿	独立式中↓Ⓚ	下	敗式へ
翔飛脚(しょうひきゃく)	独立式中←Ⓚ	上	
翔飛連脚(しょうひれんきゃく)	独立式中[illegible]ⓀⓀ	上	
双翔飛後掃腿(そうしょうひこうそうたい)	独立式中←ⓀⓀ↓Ⓚ	下	
進歩分脚	独立式中Ⓚ+Ⓖ	中	
側進後掃腿	独立式中↓Ⓚ+Ⓖ	下	敗式へ
側進前掃腿	独立式中↑Ⓚ+Ⓖ	下	敗式へ
涅槃式	↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
転身崩捶	涅槃式中Ⓟ	中上	さばき
側襲脚	涅槃式中ⓅⓀ	特殊上	独立式へ
飛燕旋風脚	涅槃式中Ⓚ	特殊上	跨虎式へ
前掃腿	涅槃式中↓Ⓚ	下	
翻車提拳	涅槃式中Ⓟ+Ⓚ	上中	さばき
連環翻身上捶	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅ	中	
連環翻身馬歩捶	涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	
登天掌	涅槃式中Ⓟ	中	背後攻撃
後掃腿(こうそうたい)	涅槃式中Ⓚ	下	背後攻撃
連環挿捶	跨虎式中Ⓟ	中	さばき
後踹腿	跨虎式中Ⓚ	中	涅槃式へ
背身下掃蹚	跨虎式中↓Ⓚ	下	敗式へ
下掃連旋撃	跨虎式中↙ⓀⓅ	上上	独立式へ
下掃連旋崩捶	跨虎式中↓ⓀⓅⓅ	中	
撥掌	跨虎式中敵背後Ⓟ	中	背後攻撃
前掃腿	跨虎式中敵背後Ⓚ	下	背後攻撃
雷身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
排山倒海	↖Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
弓箭掌壁	→→Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
擺脚捜倒	→←Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
仆腿捻倒	敵の右でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
擦陰撩蹴	敵の左でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
倒身槍下捶	敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
独立旋掌	独立式構え	返し技	上中下Ⓟ肘返し
跳歩捶	上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳弾捶	空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
跳突蹴	空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
跳歩突蹴	着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
踏震撃	敵ダウン中↖Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
落撃崩打	敵ダウン中↑Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
背拳撃	敵背後Ⓟ	上	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
背沖撃	敵背後↓Ⓟ	下	背後攻撃
背身肘撃(はいしんちゅうげき)	敵背後Ⓟ+Ⓚ	中	跨虎式へ
後刺腿	敵背後Ⓚ	中	背後攻撃
座旋蹴	敵背後↙Ⓚ	下	背後攻撃
背身旋腿(はいしんせんたい)	敵背後Ⓚ+Ⓖ	上	背後攻撃、敗式へ
背向け～敗式	敵背後↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	敗式へ
背向け～独立式	敵背後↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	独立式へ
壁掛背蹴	→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
壁掛背転	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が　　は新技、　　はリニューアル技 or コマンド変更を表します。

新技＆変更点

『VF4』で使えた「ムエタイスタイル」が「オフェンシブスタイル」に変更され、大幅なリニューアルを遂げたベネッサ。攻撃に特化した新スタイルは前作の技がベースにはなっているものの、主力として使っていた技がかなり減っているため、戦術的には全く違うものになるだろう。多数追加された強力な新技を駆使し、新たな闘い方を身に着けていこう。対照的に、ディフェンシブスタイルの方はほぼ変化無し。従来通りの戦術で闘っていけばOKだ。

●**ヘビィフックコンボ**／1発目の発生は前作より早いが、2発目ガード後は不利に。ディフェンシブのものは2発目カウンターヒットで頭崩れ誘発。

●**パイルバンカー**／発生が早く、ヒット後は相手をたたき付けてコンボに移行できる。前作のライトニングエルボーと違い、下段技はつぶせない。

オフェンシブスタイルには、ライトニングランサータックルに派生する技が目立つ。

投げが決まってテイクダウンをとったら、3種類の派生技で大ダメージを狙おう。

ステュークス・ホール（オフェンシブスタイル中⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ）

相手を引き倒し、その後テイクダウン状態となる投げ技。投げ自体のダメージは小さいが、読み勝ったときの総ダメージは期待できる。

ハイキック（オフェンシブスタイル中➡Ⓚ）

不利

下段技をつぶす性能がある上、カウンターヒット時に相手が頭崩れとなる高性能な技。レバー入力無しのハイキックとは、完全に別モノといえる。

ブーメランフック（ディフェンシブスタイル中⇧Ⓟ+Ⓚ）

ヒット時に相手が頭崩れになるので、その後のコンボを含めた総ダメージは大きめ。二択での使用だけでなく、暴れ用としても使える有効な技だ。

COMMAND LIST

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ジャブ	(D)Ⓟ	上	
ワンツー	(D)ⓅⓅ	上	
ワンツーロー	(D)ⓅⓅⓀ	下	
シャドーコンビネーション	(D)ⓅⓅⓅ	中	
シャドーコンボハイキック	(D)ⓅⓅⓅⓀ	特殊上	
フェイントボディ	(D)Ⓟ⇦Ⓟ	中	
クラッシュジョー	(D)立ち途中Ⓟ	中	
レッグガードクラッシュ	(D)⇩Ⓟ	特殊下	
バックナックル	(D)⇦Ⓟ	中	
バックナックルハイ	(D)⇦ⓅⓀ	上	
バックナックルストリーム	(D)⇦ⓅⓀⓀ	中	
バックナックルトーキック	(D)⇦Ⓟ⇩Ⓚ	中	
バックナックルトー→フロントスリーパー	(D)⇦Ⓟ⇩Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇦Ⓟ⇩Ⓚカウンターヒット時
ダッキングボディブロー	(D)⇨⇦Ⓟ	中	
ダッキングボディスマッシュ	(D)⇨⇦ⓅⓅ	中	
ヘビィインパクト	(D)⇨Ⓟ	中	
[illegible]	(D)⇦⇨Ⓟ	上	
ディフェンシブエルボー	(D)⇧Ⓟ	中	
フロントキック	(D)Ⓚ	中	
スイッチレフトスライサー	(D)Ⓚ⇧Ⓚ	特殊上	
スイッチライトスライサー	(D)Ⓚ⇩Ⓚ	特殊上	
ハーフムーンキック	(D)立ち途中Ⓚ	中	
ストッピングロー	(D)⇩Ⓚ	下	
ストッピングロー～コンボ	(D)⇩ⓀⓅ	上	
シットダウンローキック	(D)⬇Ⓚ	下	
カットインニーキック	(D)⇨Ⓚ	中	
カットインニーキック→フロントスリーパー	(D)⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇨Ⓚカウンターヒット時
シャドースライサー	(D)⇨⇨Ⓚ	中	
カウンターストライク	(D)⇦Ⓚ	中	
パーリングハイキック	(D)⇦⇦Ⓚ	上	さばき
パーリングコンビネーション	(D)⇦⇦ⓀⓅ	特殊上	
ライトアングルトーキック	(D)⇧Ⓚ	中	
ボーンクラッシュミドル	(D)⇦Ⓚ	中	ため可
ヘビィフック	(D)Ⓟ+Ⓚ	中	
ヘビィフックコンボ	(D)Ⓟ+ⓀⓅ	上	
ボマーストライク	(D)⇩Ⓟ+Ⓚ	中	
カットイン	(D)⇨⇦Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	さばき
ブーメランフック	(D)⇧Ⓟ+Ⓚ	上	
ガードクラッシュトルネード	(D)Ⓚ+Ⓖ	特殊上	
ロースピンスライサー	(D)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールキック	(D)⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
スイッチバックミドル	(D)⇦Ⓚ+Ⓖ	中	振り向き状態へ
バックチャージキック	(D)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
バックチャージセットアップ	(D)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇦	その他(特殊行動)	オフェンシブスタイルへ移行
ステップアウト	(D)⇦⇨Ⓚ押したままⒼ	その他(特殊行動)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ(ため)中
ステップイン	(D)⇦⇨Ⓚ+ⒼⒼ	その他(特殊行動)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ、⇦⇨Ⓚ+Ⓖ(ため)ヒット直前
レッグボマー	(D)⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ	(D)⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
ストマッククラッシュ→フロントスリーパー	(D)⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇦Ⓚ+Ⓖヒット時
イントルードフック	(D)Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	
インターセプトボディブロー	(D)Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	
グライディングスライサー	(D)Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	特殊上	
グライディングバックナックル	(D)Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	特殊上	
グライディングミドル	(D)Ⓖ押したまま⇩Ⓚ	中	
グライディングミドル→ホールド	(D)Ⓖ押したまま⇩Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇩Ⓚカウンターヒット時
グライディングトー	(D)Ⓖ押したまま⇧Ⓚ	中	
グライディングトー→ホールド	(D)Ⓖ押したまま⇧Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇧Ⓚカウンターヒット時
セットアップ（オフェンシブスタイル）	(D)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
セットアップ（ディフェンシブスタイル）	(O)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	
ジャブ	(O)Ⓟ	上	
ダブルジャブ	(O)ⓅⓅ	上	
コンビネーションミドル	(O)ⓅⓅⓀ	中	
フェイントボディ	(O)Ⓟ⇦Ⓟ	中	
ジャブハイキック	(O)ⓅⓀ	上	
フェイクランサー	(O)ⓅⓀ⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ	上段キャッチ投げ、Ⓚヒット前に入力、ヒット時テイクダウンへ
スマッシュアッパー	(O)立ち途中Ⓟ	中	
レッグガードクラッシュ	(O)⇩Ⓟ	特殊下	
ボディブロー	(O)⇦Ⓟ	中	
ボディブロー～バレットフック	(O)⇦ⓅⓅ	上	
ストライドコンビネーション	(O)⇨ⓅⓅⓀ	中	
ロングバレルブロウ	(O)⇨⇨Ⓟ	中	
ヘビィインパクト	(O)⇨Ⓟ	中	
ヘビィストレート	(O)⇦Ⓟ	上	
ボディストレート	(O)⇨⇨ⓅⓅ	上	
チョッピングライト	(O)⇦⇨ⓅⓅⓅ	中	
アサルトコンビネーション	(O)⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	
ブローバック	(O)⇦ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	
クリムゾンランサー	(O)⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ	上段キャッチ投げ、ヒット時テイクダウンへ
アッパーカット	(O)⇧Ⓟ	上	
イントルードコンボ	(O)⇦⇨ⓅⓅ	中	
ハイキック	(O)Ⓚ	上	
ハイキック～インターセプト	(O)ⓀⓅ	中	
フェイクランサー	(O)Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ	上段キャッチ投げ、Ⓚヒット前に入力、ヒット時テイクダウンへ
ハイキック	(O)➡Ⓚ	特殊上	
クラスターニー	(O)立ち途中Ⓚ	中	
ストッピングロー	(O)⇩Ⓚ	下	
ストッピングローコンボ	(O)⇩ⓀⓅ	上	
ストッピングロースマッシュ	(O)⇩ⓀⓅⓅ	上	
ブローバック	(O)⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ	上	
クリムゾンランサー	(O)⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ	上段キャッチ投げ、ヒット時テイクダウンへ
ローキック	(O)⬇Ⓚ	下	
ニー	(O)⇨Ⓚ	中	
ニー～キック	(O)⇨ⓀⓀ	上	
ニー～キック～ジャブ	(O)⇨ⓀⓀⓅ	上	

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ニー～キック～ジャブ～フック	(O)⇨ⓀⓀⓅⓅ	上	
ブローバック	(O)⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ	上	
クリムゾンランサー	(O)⇨ⓀⓀⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ	上段キャッチ投げ、ヒット時テイクダウンへ
カウンターストライク	(O)⇨⇨Ⓚ	中	
クリムゾンランサー	(O)⇨⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ	ヒット投げ	⇨⇨Ⓚカウンターヒット時、ヒット時テイクダウンへ
ストッピングトー	(O)⇩Ⓚ	中	
ストッピングトー～セカントインパクト	(O)⇩ⓀⓀ	中	
チョッピングフック	(O)Ⓟ+Ⓚ	中	
チョッピングフック～ボディスマッシュ	(O)Ⓟ+ⓀⓅ	中	
パイルバンカー	(O)⇦Ⓟ+Ⓚ	上	
ライトニングランサータックル	(O)⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	投げ	上段キャッチ投げ、ヒット時テイクダウンへ
ライトニングスマッシュ	(O)⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	
ライトニングスマッシュ～コンボ	(O)⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	
アッパーカット	(O)⇧Ⓟ+Ⓚ	中	
アッパーヒールソード	(O)⇧Ⓟ+ⓀⓀ	中	
ガードクラッシュトルネード	(O)Ⓚ+Ⓖ	特殊上	
ロースピンスライサー	(O)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	
ヒールキック	(O)⇨Ⓚ+Ⓖ	中	
レッグカットロー	(O)⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	下	
レッグカットロー～テイクダウン	(O)⇩⇨Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	⇩⇨Ⓚ+Ⓖヒット時、テイクダウンへ
スイッチバックミドル	(O)⇦Ⓚ+Ⓖ	中	
バックチャージキック	(O)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	ため可
バックチャージセットアップ	(O)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	ディフェンシブへ移行
ステップアウト	(O)⇦⇨Ⓚ押したままⒼ	その他(特殊行動)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ(ため)中
ステップイン	(O)⇦⇨Ⓚ+ⒼⒼ	その他(特殊行動)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ、⇦⇨Ⓚ+Ⓖ(ため)ヒット直前
レッグボマー	(O)⇧Ⓚ+Ⓖ	中	
バリアキック	避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	
キャニオンダイブ	(D)Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
リプレイススロー	(D)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
エルボーラッシュ	(D)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
アーミーコンビネーション	(D)⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ヘルズゲート	(D)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ヘブンズゲート	(D)⇦ or ⇦ Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ウォールキス	(D)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	壁投げ、壁が前
ストマッククラッシャー	(D)⇩⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
ジャッジメント ギルティ	(D)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ	投げコンボ
テイクダウンブロー	(D)敵の右でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ヘッドディバイダー	(D)敵の左でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ロッククラッシュスロー	(D)敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
リブクラッシュボディ	(D)敵しゃがみ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段キャッチ投げ
リブクラッシュニー	(D)敵しゃがみ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段キャッチ投げ
キャニオンダイブ	(O)Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
チヌークストライク	(O)敵の右でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ヘッドディバイダー	(O)敵の左でⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ディープスィーパー	(O)敵後ろ向きⓅ+Ⓖ	投げ	上段投げ
エルボーラッシュ	(O)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
レッグブレイカー	(O)⇦ or ⇦ Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
ステュークス・ホール	(O)⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
アームクラッシュスロー	(O)⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ	上段投げ
アップキープ	(O)敵しゃがみ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段キャッチ投げ
ヘルハウンド	(O)敵しゃがみ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	下段キャッチ投げ
ハンマーナックル	テイクダウン中Ⓟ	投げコンボ	1、2発目
ハンマーナックル（フィニッシュ）	テイクダウン中Ⓟ	投げコンボ	3発目
ボディパンチ	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	1、2発目
ボディパンチ（フィニッシュ）	テイクダウン中⇩Ⓟ	投げコンボ	3発目
ヘビィハンマーナックル	テイクダウン中Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	1、2、3発目いつでも
マウントエルボー	テイクダウン中Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	投げコンボ
ライト（レフト）ハンドホールド	(D)レバーニュートラル	返し技	上中Ⓟ返し
ホールドハイキック	ライトハンドホールド中Ⓚ	返し技	返しコンボ
ホールドローキック	ライトハンドホールド中⇩Ⓚ	返し技	返しコンボ
ライトアームブレイカー	ライトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	返し技	返しコンボ
ホールドトーキック	レフトハンドホールド中Ⓚ	返し技	返しコンボ
ホールドシンキック	レフトハンドホールド中⇩Ⓚ	返し技	返しコンボ
アレストホールドニー	レフトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ	返し技	返しコンボ
プリズンアームロック	(D)⇦Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ	返し技	上中Ⓟ返し
レッグホールドスロー	(D)⇨Ⓟ+Ⓚ、⇨Ⓟ+Ⓚ	返し技	右上中Ⓚ返し
レッグキャッチスロー	(D)⇦Ⓟ+Ⓚ、⇦Ⓟ+Ⓚ	返し技	左上中Ⓚ返し
レッグホールドスマッシュ	(D)⇧Ⓟ+Ⓚ	返し技	中Ⓚ返し
ダブルナックル	(D)上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(D)空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(D)空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(D)着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
エルボー	(O)上昇中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップストレート	(O)空中Ⓟ	中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック	(O)空中Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック	(O)着地際Ⓚ	中	ジャンプ攻撃
サッカーボールキック	(共通)敵ダウン時⇦Ⓚ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ローリングレッグドロップ	(D)敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
ブライアンツニースタンプ	(O)敵ダウン時⇧Ⓟ	ダウン攻撃	ダウン攻撃
バックスラッシュ	(D)敵背後Ⓟ	上	背後攻撃
ターンストレート	(D)敵背後⇩Ⓟ	中	背後攻撃、さばき
ハーフムーンターンキック	(D)敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
ストッピングファウルキック	(D)敵背後⇩Ⓚ	中	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(D)敵背後Ⓟ+Ⓚ	特殊上	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	(D)敵背後⇩Ⓚ+Ⓖ	下	背後攻撃
バックスラッシュ	(O)敵背後Ⓟ	上	背後攻撃
ターンローストレート	(O)敵背後⇩Ⓟ	下	背後攻撃
ハーフムーンターンキック	(O)敵背後Ⓚ	上	背後攻撃
ストッピングファウルキック	(O)敵背後⇩Ⓚ	中	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	(O)敵背後Ⓟ+Ⓚ	特殊上	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	(O)敵背後⇩Ⓚ+Ⓖ	下	背後攻撃
リアクトラウンドキック	(共通)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	壁技、壁が前
ウォールバックロール	(共通)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	壁技、壁が前

※コマンド表内の文字色が赤は新技、橙はリニューアル技 or コマンド変更を表します。
※コマンドの(D)はディフェンシブスタイル時の技、(O)はオフェンシブスタイル時の技。無印は両スタイル共通です。

「VF4 EVO」ここが変わった！

システム的変更点をCheck!!

Text：ちゃっきー

「VF4 EVO」のシステムは、「VF4」とあまり変わっていないように見える。実際、いざ対戦してみても違和感を受けることは少ないだろう。しかし、細かい点まで見てみると、やはり相違点はある。ここでシステムと技関連の全体的な変更点を総点検し、これからの闘いに備えておこう。

Ⅰ 新ヒット効果の追加

「VF4 EVO」では、特殊なヒット効果が増加した。腹崩れに似たウルフのニーリフト（⇨Ⓚ）カウンターヒット時の崩れは、下段投げが入らず受け身も可能。一方、ゴウの（⇨Ⓚ）カウンターヒット時のものは、しゃがみ状態で非常に長い硬直がある。リオンの翻捶（⇩Ⓟ+Ⓚ）のような目突きやられも新ヒット効果だが、こちらは硬直の長いのけぞりと考えて問題無い。

ニーリフトのほか、アオイの陰掌（⇦⇩Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット時も同じ。腹崩れと違い、ダウンした直後に受け身を取ることができる。

しゃがみ状態の硬直が長い崩れ。下段投げのほか、打撃技も確定でヒットさせられる。打撃を当てるとしゃがみノーマルヒットに。

Ⅱ ダウン投げ抜け

投げ抜けできるようになったダウン投げ。壁際ヒット時を含めた確定ポイントを覚え、忘れずに入力していきたい。

ウルフとジェフリーの重量級、そしてアオイのほか、ゴウも持っているダウン投げ。これらが投げ抜け可能になったことも、「VF4 EVO」での大きな変更点の一つだ。その代わり、どのキャラにも⇩Ⓟ+Ⓖと⇧Ⓟ+Ⓖ、2種類のダウン投げコマンドが装備されている。大ダウン攻撃を含めた選択の読み合いになりそう。

Ⅳ 特殊中段の硬化差が変化

立ちガードもしゃがみガードもできる特殊中段。ガードが外されるものの、次に派生技でもない限りは、立ちガードとほとんど意味が同じだった。しかし、「VF4 EVO」では両者の間に硬化差の違いが出てくるケースが存在している。立ちガード時には反撃が確定するが、しゃがみガード時は入らない。あるいは、立ちガードすれば有利だが、しゃがみガードすると不利に、ということがあるわけだ。

例えばサラのダブルジョイントバット（⇨ⓀⓀ）。スキが小さくなったとはいえ、立ちガード時はさまざまな技で反撃されるこの技。しかし、しゃがみガード時は一切の反撃が入らなくなる。

Ⅲ たたき付けの受け身

空中で相手をたたき付ける技を当て、ダウン攻撃につなぐコンボは「VF4」によく見られた。しかし「VF4 EVO」では、このたたき付けも受け身が取れるようなっている。さすがに入力タイミングはかなりシビアだが、追加ダメージを防ぐためにもぜひチャレンジしたい。メジャーなたたき付けコンボを把握しておくことも重要だ。また、アキラの崩撃雲身双虎掌（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓟ+Ⓚ⇨ or ⇨Ⓟ）や当て身の後など、ほかにも受け身可能になったポイントはある。

空中でたたき付け技をくらっても、難しいが受け身を取ることが可能に。ただし、あらかじめ予測しておくことが必須だ。

そのほかの変更点

そのほかではまず、ダウン攻撃属性を持つ技が、相手がダウンしていないと出せなくなったことが挙がる。ジェフリーのライデンドロップや、アオイの空勢瓦突蹴りなど、⇧Ⓚ+Ⓖのコマンドで出せる技がその対象。横転起き上がりつぶしがやりにくくなっている。

また、コマンド関係にも細かい修正が見られる。全キャラ共通なものでは、避け攻撃がレバーニュートラルでⓅ+Ⓚ+Ⓖを押さないと出なくなった点。これによって、避け→下段投げや、避け下段投げ抜けを狙った際に避け攻撃が出てしまうことが無くなった。

なお、「VF4」にあった1Pと2Pの避け性能差も修正された。相手の打撃と同時に避けを入力した場合、どちら側でプレイしている ときも成功避けが出ない。

攻撃範囲の広いライデンドロップなら、横転起き上がりつぶしは一応可能。しかし、難度は上がった。

五分の状況で片方が打撃、片方が避けを最速で入力した場合……、

どちらでプレイしている場合でも、成功避けが出なくなっている。

技変化の傾向：「VF4 EVO」の全体的な変化で真っ先に目に付くのは、ノーマルヒットで相手を浮かす技にお手軽感が無くなったことだろう。ノーマルヒットで浮かす技があっても、ダメージがそれほど高くなかったり、コマンド入力に時間がかかったり、出が遅かったりと、何かしらの制約が付いている。唯一ジェフリーに残ったヒザも、スキが大きくなった。

ネットワークでいこう

+αの遊び
キー型認証装置
タイムアタック
ゴーストカー
ベンダー
東海一位
ドレスアップ
都道府県
全国
対等
サイドブレーキ
PS2
1000分の1秒
頭文字D
グランツーリスモ

Copyright (C) TAITO CO...

企画担当
森山 由浩氏

筐体担当
鶴身 豊弘氏

画面担当
山路 哲由氏

プログラム担当
菊池 正行氏

ハード担当
富永 竜児氏

今回は言い訳ができない これまでは単純に リアルに欠けていた 部分があった

タイトー発、超大作ドライブゲーム「バトルギア3」。
今回は、その開発者直撃インタビューを[illegible]
タイトー海老名開発センターで我々が見たのは、
日本全土に広がった戦いの地平だった。

※画面・システムは開発中のものです。

バトルギアとは何か

――『バトルギア3』の企画・開発は、いつごろからスタートされたのでしょうか？

森山　企画自体は割と早く、去年の3月ごろ、家庭用の『バトルギア2』の開発が終了してから、話としては出ていました。

ただ、今回は当初から「ネットワークでいこう」という事が決まってましたので、家庭用と違う新規性をどうやって出すか、線をつなぐ事で何ができるのか、インフラの整備はどうするか、という企画の練り込みに1年近くかかり、実際の制作を開始したのは今年に入ってからですね。

最も時間が掛かったのは何ですか？

森山　一番大変だったのが、これまでのタイトーのプロジェクトで最大のものになると分かっていたので、どういった形に落とし込むかが難しかったですね。

――「バトルギアシリーズ最新作」というところで、意識されていることはありますか？

森山　企画としては、やはり人気タイトルの最新作なので、ゲーム性をきちんと継承したいと考えています。そして「＋α」の部分に、どういった「遊び」を提供できるかを考えています。

それが今回の「キー型認証装置」であり「NESYS」であり、ネットワークだと考えています。

――その「ゲーム性」ですが、『バトルギア』シリーズの特徴的な部分は、どこにあるのでしょうか？

森山　「国産車バトル」であるというところもそうなんですが、やはり「ゴーストカー」を使用した「タイムアタック」のシステムですね。その辺とネットワークをつなげる事で、飛躍的に広がりのあるゲーム性になります。

具体的には、どのような形になるのですか？

森山　「ゴーストカー」は、これまでは「そのお店で一番速い車のデータ」だったんですが、今回はキーを使って遊ばれた方のデータを収集し、サーバ上にデータを蓄積する事で、本当に全国一位の車と対戦できるようになります。また、クラス別の全国一位とだけでなく、クラスを超えた相手を指名できるようにもしたいですね。

「タイムアタック」に関しても、リアルタイムでサーバーで集計を行ない「お店」「地域」「都道府県」「地方」「全国」の単位で結果が出ます。「県内一位」や「東海一位」など、よりリアルに「全国を相手にした」レースになります。

――それはすごいですね！

山路　「キー」に個人データが蓄積されるので、自分の車という気持ちで他人と対決する感覚が味わえると思います。

![BATTLE GEAR 3]

バトルギア3

■メーカー	タイトー
■ジャンル	ドライブ
■操作方法	1ハンドル＋α
■発 売 日	秋予定
■使用基板	SYSTEM246

「逢魔が刻」の夕闇に染まる湾岸道路。「路面の暗さ」と「空の明るさ」の微妙なコントラストが表現されている。

NESYSの「カギ」

――キーに関しては、どういった情報が蓄積されるのでしょう？チューンナップなどは？

菊池　『バトルギア』の良さは、相手と同一条件の車、対等の条件で闘うところだと思うんですね。だから、今回、キーにデータが蓄積されるとしても、車のチューンナップは入れないようにしようと思っています。チューニングをしたい人は、ほかのタイトルで遊んでください（笑）。キーに蓄積される車の情報に関しては、ドレスアップが中心になります。

――『筐体』の部分では、何かこだわりはありますか？

鶴身　私というよりは森山のこだわりなんですが（笑）。今回「キーを使いたい」というのは去年のうちから聞いていたんですが、実際に値段的に可能かどうかなど検討の段階があって、実際にGOサインが出たのは2月後半でした。また、キーのシリンダーの仕様書を作ってくれなかったので、毎回毎回相談に行って、決まるまで1カ月半ぐらい苦労しました。途中で、もう会社を辞めようかと思いました（笑）。

――キーは、どのような形でプレイヤーに供給されるのですか？

鶴身　実は、独断で筐体にベンダー（自動販売機）を内蔵させました（笑）。

――内蔵できたんですか？

鶴身　前作に比べ、幅が3センチも広がってしまいました（笑）。

――これまでと違う仕様を入れて、3センチで済んだんですか！

鶴身　今回は、ベンダーで幅が広がったというよりは、座席の乗りやすさなどを考慮した結果、幅が広がったという感じですね。

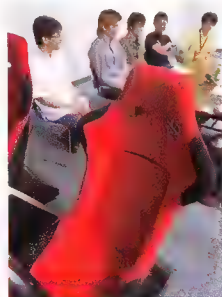
森山　座席の位置だけでも、3カ月ぐらい試行錯誤しましたね。

鶴身　ウチの場合、毎回筐体を新規に作るので、そういうことが可能なんです。

森山　それを許容してくれる社長には感謝しています。

鶴身　今回は、モニターの位置を低く、より実車に近い形にするように考えています。あと、今回サイドブレーキが付きます。ちゃんと本物らしく「ギィッ」っと入るように。『スタントタイフーン』のサイドブレーキからは少し改良してますよ。

――そのギミックは、ゲーム性にはどう反映されるんですか？

森山　それは秘密です（笑）。

今はただ、静かに出番を待つ、『バトルギア3』筐体。

これまでは出したくなかった

――ほかに、今作に当たっての意気込みなどはありますか？

山路　より画面のクオリティを上げたいですね。前作までのグラフィックは、正直世に出したくないレベルのものだったので（笑）。今回は、PS2基板（SYSTEM246）というところで、他社さんと同じ土俵に立ってますし、やりごたえがあります。RAMの容量が小さいという弱点はありますが、やればそれだけの手応えを感じられるハードを使えるようになっただけでも、とても幸せです（笑）。

富永　今回の『バトルギア3』に関しては、同じハードで作っている他社さんがたくさんいらっしゃるので、言い訳ができないですよね。これまでの『バトルギア』は、単純にリアルに欠けていた部分があったんですが、作り手としてはどこがリアルじゃないか分かっているので、そういう部分はなるべくなくしていきたいですね。あとは、処理落ちを無くすよう頑張ります。

菊池　プレイヤーは、本当に100分の1秒でギリギリのタイムを競っている方たちで、処理落ちの部分がモチベーションを下げる事につながっているのが分かってますから、それも徹底します。

――今回、ナムコさんの「SYSTEM246」を使うというのは、どういった経緯で決まったんですか？

森山　早い段階で、「246を使おう」というのはありました。当然、NAOMIを使う話もありましたし、Xbox基板やトライフォース（ゲームキューブ基板）も社内で研究はしているのですが、やはり長期的に見て家庭用の移植を考えた時、シェアの大きさは無視できませんから。

――「SYSTEM246」ということで、『湾岸MIDNIGHT』や『リッジレーサー』、また『頭文字D』なども比較されると思いますが、どうお考えですか？

山路　比較対象として受け止められるでしょうが、グラフィック面では、家庭用の『グランツーリスモ3』や『ラリースポーツチャレンジ』といった優れた作品も含め、そこをさらに突き詰めて、光と影のコントラストや、自然の音や温度を感じるような空気感をよりリアルに、よりインパクトのある映像にできないかと考えています。

――ファンに一言お願いします。

森山　前作のゲーム性は確実に継承し、これまでのプレイヤーの方たちが失望しないものにしますので、待っていてください！

（7月4日　タイトー海老名開発センターにて・敬称略）

いつもあるそこに風景。少し遠く離れているが、ちょっと外に出るとよく見る風景。そのさりげない世界・空間が、大変な高密度のCGとして実現されている。

次号、いよいよ
NESYS
の正体が明らかに!?

アーケードサッカーゲームの王道「バーチャストライカー」最新作ついに登場!!

バーチャストライカー2002
■メーカー:アミューズメントヴィジョン/セガ
■ジャンル:スポーツ
■操作方法:8方向レバー+3ボタン
■発売日:2002年秋予定
■使用基板:TRIFORCE

Text:垂れシエ

1 チーム数が64カ国に!!

選択可能なチーム数が前作の32カ国から64カ国に倍増! 加えてスタジアムの数も7から13に増え、より多くのシチュエーションを想定して試合を組むことが可能になった。ワールドカップ出場国は当然として、残念ながら出られなかったオランダなどの強豪チームも、もちろん選ぶことができるぞ。

君の好きなチームを選んで、君だけのワールドカップを開催しよう!

今回は各チームが地域ごとに分けられている。フォーメーションは前作同様、2種類だ。

2 スタミナ要素の設定

これがスタミナを表すゲージだ!!

スタミナは緑→オレンジ→赤の順で減っていく。選手交代できないだけに要注意。

今作から、個々の選手に「スタミナ」という要素が追加された。

選手頭上のカーソル横に置かれた「スタミナ」ゲージはドリブル、スライディング、時間の経過などで減少し、それに伴って選手の動きが鈍くなってくるのだ。もう、優秀な選手へボールを集めさえすればいい、とは限らないかも。

Virtua Striker™ 2002

3 選手名の表示

赤いトサカの戸田選手やスキンヘッドの小野選手を、思うままに動かしちゃおう!

すべての国の選手に名前が表示され、一段と感情移入しやすくなった。中でも日本代表チームはなんと全員が実名で登場! 最新の日本代表ユニフォームを着用し、6月4日・対ベルギー戦のスターティングメンバー11名で試合に臨む。また、アディダスジャパン社の協力により、ボールやスパイクは実際に使用されたものを再現しているのだ!

トライフォースでシリーズ最高峰のクオリティに!

ニンテンドーゲームキューブ互換基板である最新業務用基板「トライフォース」を使用し、グラフィック、選手の動き、CPUの思考、演出などすべての面で、シリーズ最高のゲームクオリティを実現。各選手の個人能力はさらに細かく設定され、選手の個性がより強くなっている。

また、今まであったゴールリプレイ(得点が入ったときのリプレイ)に加えて決定的なシーン(シュートが惜しくも外れたとき)のリプレイも追加され、テレビ中継さながらの興奮が味わえる。さらに、試合終了後のゴールシーンのゴールリプレイラッシュも、「決定的なシーンを含むハイライト」という形に変更され、さらに臨場感がアップ。

より高度に洗練されたグラフィックと、多くの追加要素により、新たな戦術が要求されるであろう、新生『バーチャストライカー』。発売は今秋とのこと。続報と共に、ゲーセンへの登場を楽しみに待っていてくれ!

左利きの選手は左足でシュート! 選手ごとの個性も今まで以上に細かく設定されている。

F-ZERO® AC

POWERED BY TRIFORCE

※ゲームロゴ、及び写真は開発中のものです。

1990年の末にスーパーファミコン版が大ブレイク。その後も任天堂の各ハードで発売され、好評を博してきたコンシューマ機不朽の名作レース「F-ZERO」。その最新作がアーケードに登場する。今回、5月22～24日にロサンゼルスで行なわれた「E3 2002」での出展映像を入手したぞ。

Text：C・LAN

1 未来観に彩られたコースを駆け抜けるホバリングマシン。静止画を見るだけでもそのスピード感が伝わってくる。車体の下に発生している電磁波のようなエフェクトは、ただの演出かそれとも？

未来都市を爆走せよ！

トライフォースのパワーが炸裂！

F-ZERO AC（仮）
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）
■ジャンル：レース
■操作方法：未定
■発 売 日：未定
■使用基板：トライフォース

コンシューマ屈指のレースをアーケードで！

以前も報じた通り、『F-ZERO』制作はセガ開発スタジオの一つ、アミューズメントヴィジョンが行なっている。『スパイクアウト』シリーズなどのアクション、『デイトナU・S・A』シリーズや『プラネットハリアーズ』といったドライブ&3Dゲームでも定評があるメーカーだけに、その出来栄えには大いに期待が持てるところ。なお、ここにある画面写真はレンダリングムービーではなく、すべてリアルタイムで動くゲーム画面である。現在最高水準のハードと技術が結合した『F-ZERO AC（仮称）』。任天堂、セガ、ナムコの三社提携という夢の業務用基板、トライフォースの威力に注目したい。

2 これはパイロットか、それとも変形するマシンなのか。今だからこそ表現できる世界観、それを活かすというGC版との連動にも大いに期待。

3 コーナーを10数台のマシンが次々と駆け抜けていく。スーパーファミコン版の初代『F-ZERO』から12年、その最新モデルが初めてアーケードという舞台に姿を現わす。
4 超高速走行中の激しい競り合い。ぶつかり合うマシン間で放電現象が起こっているようにも見える。
5 発進シーンだろうか？　マシン後方からのアップ。デザインはもちろん、ジェット噴射の表現などにも、継承された任天堂らしさが感じられる。
6 実際のプレイ画面をイメージさせる一枚。正面ビルのモニターには、キャプテン・ファルコンが……

GC版と完全連動！

続報を待て！

業務用とGC版の違いと相互間の連動

アミューズメントヴィジョンでは、『F-ZERO AC（仮称）』に平行して、GC版の『F-ZERO GC（仮称）』の開発を進めている。これらはただの移植版という関係ではなく、“HOME（GC）／AWAY（AC）”という捉え方をして、互いに連動させることを計画しているという。具体的な内容や詳細は謎に包まれているが、データの互換性はもちろん、世界観を絡めた数多くの仕掛けが用意されているようだ。もちろんアーケード版だけで独立して遊ぶことは可能だし、むしろゲーム自体はそれを前提に作られているだろう。なお、アーケード版はゲームセンターという環境を活かし、“通信レース”に重点を置いて開発が進められている。

7 抜きつ抜かれつのデッドヒートを繰り広げる2台のホバリングマシン。さまざまな視点の画面写真があるが、実際のプレイにも活かされるのだろうか？
8 これはレース開始前デモのワンシーンか？　激戦を前に、マシンに向かうファルコン。寡黙な背姿が自信と闘志を物語る。

今回掲載した映像に関する情報は、一切明かされていない。文中でも触れている電磁波のような演出や、キャラクターたちについては、現在のところ各自想像してもらうしかない。今後も、細かくではあるが、次々と新情報が発表されてくる事が予想される。なによりアーケードのプレイヤーとしては、筐体の仕様がどうなるのか……。続報が待ち遠しい。

タイムリリースキャラが一挙登場！

SOULCALIBUR II

©（株）ナムコ

99ページから掲載しているストーリー&技表も見逃すな！

ソウルキャリバーⅡ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2002年7月9日（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

全キャラの攻略に加え、早くも登場したタイムリリースキャラたち、そしてより深く突っ込んだシステムまでを完全網羅。新しい『ソウルキャリバーⅡ』の世界を知り尽くせ！

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。
○：ボタンを短く押す
●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
⇨：レバーを短く入力
➡：レバー入れっぱなし（走る）
+：同時押し
○○：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

Impression

『鉄拳』シリーズと並ぶナムコの3D格闘大作。武器格闘という特質を活かし、フィールドを広く使った攻防が楽しめるのが大きなウリだ。キャラごとの強烈な個性と自由度の高い移動系システムが、対戦を奥深いものにしている。さらに本作では、一人用ゲームモードにも大きな工夫が……。

SOULCALIBUR II

タイムリリースに注目！

ナムコの対戦格闘ではおなじみのタイムリリース。本作では、ゲームモードまでもが追加されるぞ。

Time Release 3 セルバンテス Cervantes

初代『ソウルエッジ』でラスボスとして登場したキャラ。前作では、DC版でのみ使うことができた。二刀流と仕込み銃という武装は、相変わらずのもの。これらの武器を活かした自在な戦闘スタイルは、本作でも健在だ。

攻略はP33、技表はP96に掲載

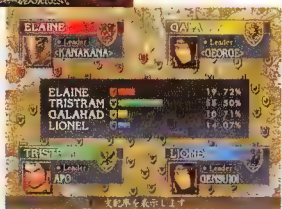
Time Release 1 吉光 Yoshimitsu

前作でもタイムリリースキャラとして登場した吉光。ファンの声に応え（？）、今回は先陣を切って登場するぞ。しかも、ミツルギのコンパチキャラというイメージを払拭。独特の個性が、さらに強いものになっているのだ。

攻略はP32、技表はP96に掲載

Time Release 4 コンクエストモード Conquest Mode

自分のキャラを登録し、勢力を拡大せよ！ 称号のクラスアップなど、育成の要素もある。詳しくは左のページで。

4番目のタイムリリースは、何とゲームモードだ。前号でも紹介したこのコンクエストモードは、従来のCPU戦のイメージを一新する新感覚の一人用モード。対戦だけが、本作の楽しみではないぞ。

Time Release 2 シャレード Charade

前作におけるエッジマスターと同じく、ラウンドごとに違うキャラに変身する性質を持っている。すべてのキャラを動かせないと使いこなすことができない、マスタークラス専用のキャラだ。持っている武器からどのキャラになっているかを素早く判断し、戦闘に備えろ！

ゲー事典 シャレードとその仲間たち：シャレードのような"ラウンドごとにキャラを変える"キャラは、ナムコ3D格闘の顔になりつつある。初登場は、『鉄拳3』の木人。『鉄拳』シリーズでは、ここから鉄人→コンボットと進化していった。『鉄拳』では、構えの違いでどのキャラかを判断しなければならないが、『ソウルキャリバー』は持っている武器ですぐ分かるので楽!?

Text：ちゃっきー

一人用の充実も『ソウルキャリバーII』の大きなポイント

コンクエストモードを遊び尽くす！

タイムリリースとして登場する、最後の一人用モードがコレだ。このモードには、育成ゲームに似た継続して楽しめる要素が詰まっている。前回に引き続き、ここでその魅力に迫ってみることにしよう。

その① 勢力を拡大せよ！

このモードでは、勝敗にかかわらず8人のCPUと闘える。そして、その結果に応じて所属した勢力が広がる仕組みになっているのだ。これこそが、大きな目的の一つになる。8人すべてに勝利すれば、1プレイでかなり勢力を拡大できるぞ。チームに貢献し、天下統一を目指そう。

また、ほかのプレイヤーが自軍に攻め込んできたときには、自分がCPUとして登場する。このCPUは自分の動きを学習し、徐々にパワーアップしていくぞ。つまり、やり込むことが自軍の防御力にもつながるというわけだ。攻守の両面を同時に強化せよ！

ゲーム開始時に、やっていなかった間の情勢がダイジェストで流れる。ほかのプレイヤーの動きが分かるぞ。

CPU戦での成績に応じ、自軍の勢力が拡大。できる限り星を落とさず勝ち抜こう。目指すは天下統一だ！

最後に、自分が育てたCPUと闘うこともできる。勝ち負けは特に関係無いので、ここで成長を確認しよう。

その② 高位の称号を目指せ！

プレイ内容に応じて、より高位の称号がもらえることも大きな楽しみの一つだ。CPU戦では一試合ごとに経験値がもらえ、一定値になると称号が高位のものへと変化する。正確な変動条件などについてはまだ分かっていないが、勝率や勝ち数も称号の変化に絡んできているようだ。

また、力や魂、知恵といったステータスにも要注目。試合内容によって、これらの数値も逐一変動していくぞ。

ランクアップ！

一試合ごとに、少しずつ経験値が加算されていく。それが一定の値に到達すると、称号のランクがアップするのだ。最高の称号は……？

アーケードモードも楽しむ！ Destined Battle

宿敵との対峙

アーケードモードでも、ラスボス前のステージに注目ポイントあり。このステージでは使用キャラに深い関わりのあるキャラが敵として登場し、専用の演出が繰り広げられるぞ。組み合わせは下表の通り。初めてここにたどり着いたときは、飛ばさずじっくり見てみよう。『ソウルキャリバー』の真実に触れることができるかも……？

ラファエルを待ち構える、ソウルエッジの所有者。伝説の剣をめぐる最後の勝負が始まる

運命の再会

アイヴィーの前に立ちはだかるのはセルバンテス。そう、彼は彼女の父親なのだ。

組み合わせ一覧

キリク	VS.	シャンファ
アイヴィー	VS.	セルバンテス
タリム	VS.	ユンスン
ラファエル	VS.	ナイトメア
カサンドラ	VS.	シャレード
ミツルギ	VS.	タキ
マキシ	VS.	アスタロス
ヴォルド	VS.	ヨシミツ

SOUL CALIBUR II

Story of Charade

『はじめのうちはごく小さかったのに、やがて家族の誰よりも容易に大きくなる。』
……グリム「隠者のための新聞」

その男の一生は決して輝かしいものではなかった。若いうちから力に優れ、冒険を夢見た少年が育った村の外で見たものは、厳しい現実だった。村で褒め称えられたその腕は、広い世界においては決して突出しているわけではなかったのだった。その後、戦乱に荒れた時代を生きた男は、遂に成功への手がかりをつかむことに成功する。流れの商人が持っていた金属片……。お守りと称されたその金属片を見た彼は有り金をすべて使い、商人が持つすべての金属片を買い取ったのである。

その夜薄暗いランプの明かりの元で彼は入手した破片を眺めつつ、以前旅の剣士から聞いた話を思い出していた……。

すべての武器をも凌ぐ最強の武器、ソウルエッジ。酒場で飲んでいた連中には、誰一人として信じる者がいなかったが彼は違った。剣士の目に何か感じるところがあったのである。彼は剣士の後を追い、詳しい話を聞き出そうとした。最初は剣士も何か情報が得られるかもしれないと思ったのだろう。だが結局彼が何も知らないと判ると、それ以上は語らずに去っていった。

それはたいした話ではなかったのかもしれない。だが、彼の興味をひくには十分だった。彼は彼なりにソウルエッジを追い、世間からは夢見がちな奇人扱いをされながら生きてきたのだった。

……その彼の目の前に今この瞬間、追い求めてきた物がある。彼は妙な確信を以って、この金属片こそがソウルエッジの一部だと信じていた。

それからしばらくして、彼は盗賊に殺されたのである。金属片を大事に扱いすぎた結果、何か高価な品をため込んでいるという噂が流れたためであった。もちろん盗賊たちの目にかなう品なぞ、彼は持っていなかった。盗賊たちはいつもそうするように犠牲者の死体を無造作に谷へ投げ込むと、去っていった。

ところで彼の執着はよほど強かったと見える。谷に捨てられた彼の骸は、死んでなお金属片をしっかりと握り、決してその手から離してはいなかったのだ……。

そして数カ月。彼の手に残った破片がすべて、いつのまにか無くなっているのに気が付いた者はいなかった。確実に破片は消えていた。……いくつかの不完全な死体を残して。ただ何かが這っていったような跡が死者達の脇に残されていたが、それもやがて降り出した雨によって消えてしまった。

……その生物、いや生物かどうかは定かではないが、それは確実に歩いていた。……己の意思で。それは思考というよりは、本能に近いものだった。

死んだ男の手の中で、その血を吸って一つと成ったその姿。再び形を成す為に、仲間を求めて彷徨うその姿。同じ邪気を持つ破片を貪欲に取り込み、確実に成長していくその姿。

出会う者の心の奥に潜む思考を感じ取り、それに合わせて反応するその姿……。

かつてソウルエッジを求めた男が最期に手にした金属片は、まぎれもなく本物であったのだ……！

PROFILE

名前：シャレード（Charade）
流派：マインドピーピング
年齢：不明（数カ月？）
出身地：不明
身長：一定周期で変動を繰り返している
体重：一定周期で変動を繰り返している
武器：シャレード

ゲー事典 ← ヨシミツ&セルバンテスのストーリーは99ページに掲載！

攻撃強化でプレッシャーをかけろ！

ソウルチャージ

武器に力を込めることで、攻撃を一時的に強化するソウルチャージシステム。その仕組みを理解しておけば、今までの対戦とは違った展開で試合を有利に進められるポイントが見付かるはずだ。

3段階のレベルとチャージキャンセル

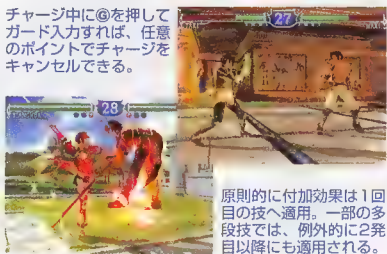
ソウルチャージとは、各種の技にさまざまな追加効果を付加していく攻撃強化システムのこと。コマンドはⒶ+Ⓑ+Ⓚ同時押しで、チャージモーションを開始。チャージした時間の長さに応じてレベルC～Aへと変化して、各レベルに対応した追加効果を得ることができる（各レベルごとの詳細な効果については、左カコミ記事を参照）。

立ち状態であれば、8WAYRUN中でもソウルチャージを発動することは可能。

チャージレベルを調整していく上で重要なポイントとなるのが、チャージモーションを任意に中断するチャージキャンセル操作。チャージモーションの開始直後（ソウルチャージC中）はⒶ・Ⓑ・Ⓚの攻撃ボタン入力を受け付けないが、Ⓖを押すことでガード入力のみ可能な状態。このため、一瞬だけⒼを押すことによって、任意のタイミングでチャージモーションをガード入力でキャンセルできる。

また、チャージ中はレバー操作による8WAYRUNも可能だが、普段と違って走り中の専用技が一切出せない状態となっている。このため、立ち攻撃やジャンプ攻撃を暴発させずに走り中の技を出したいなら、必ずⒼでチャージキャンセルをしてから攻撃ボタンを入力すること。

キャンセル後の効果時間は、チャージ時間に比例して延長される。つまりは、キャラクターに効果エフェクトが残った状態であれば、多少は時間が経過しても効果の維持が可能ということ。ただし、相手の攻撃がガードorヒットした時点で追加効果は自動的に解除されてしまう。ちなみに、チャージの効果が持続している間は、再度のソウルチャージ入力を受け付けていない。

チャージ中にⒼを押してガード入力すれば、任意のポイントでチャージをキャンセルできる。

原則的に付加効果は1回目の技へ適用。一部の多段技では、例外的に2発目以降にも適用される。

チャージレベルと付加効果

チャージレベルA（SCA）

チャージ中に一切のボタンを押さずに最大までためると、青色のレベルA。ブレイクレベル（※欄外参照）が2上がり、一部の技にガードブレイクorガード不能効果を付加。すべての技がヒット時にバックダッシュカウンターと同等の効果を得る。

チャージレベルB（SCB）

チャージ中に攻撃を出せる状態（15～75フレームまで）で、キャンセルor攻撃を出すと緑色エフェクトのレベルB。ブレイクレベルが2上昇、一部の技にガードブレイク効果付加。チャージ時間でダメージが増加し（～130%）、攻撃カウンター効果を得る。

チャージレベルC（SCC）

ソウルチャージ入力直後（15フレームまで）にチャージキャンセルすると黄色エフェクトのレベルC。ブレイクレベルを1上げることで、一部の技にガードブレイク効果が付加される。それ以外のダメージやヒット時の効果には変化無し。

ソウルチャージの狙いどころ CASE 1

起き上がりに重ねてガードを崩す

相手をダウンさせた後の起き上がりor受け身攻めは、ソウルチャージを効率よく使えるポイントの一つ。この際に狙いたいのは、一部のガードを崩せるガードブレイク効果やガード不能効果が付加される技となる。技を重ねるタイミングに注意していくだけで相手のガードを崩すことが可能だからだ。中にはダウン状態にヒットする技もある。ただし、SCAでガード不能効果を得た技は、ガードインパクトで取られる可能性もある。これを逆手に取ってチャージ→投げも有効だ。

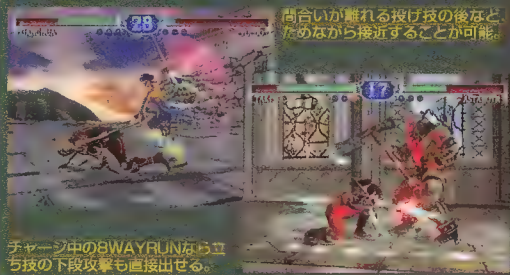
ダウンさせた後などは、安全にチャージできるので狙い目だ！

SCAでガード不能になった技でもガードインパクトで取られる。

ソウルチャージの狙いどころ CASE 2

間合いを把握してカウンター効果を狙う

お互いの攻撃が届かない距離であれば、8WAYRUN中もソウルチャージで技を強化するチャンス。チャージに多少の時間はかかるが、SCB以上ですべての技にカウンター効果が付加されるのは見逃せない。仮に間合いを詰めて攻撃を出されても、普段と同じようにチャージキャンセル～ガードで対処できる。カウンター限定で連続ヒットする連係技や、ダウンを奪える下段技などは意外に多い。ガードブレイクやガード不能効果が付加される技と合わせてチェックしてみよう。

間合いが離れる投げ技の後など、ためながら接近することが可能。

チャージ中の8WAYRUNなら立ち技の下段攻撃も直接出せる。

SOUL CALIBUR II

ゲー事典 **ブレイクレベルについて**：上の本文中にあるブレイクレベルとは、攻撃力とは別に各技へ設定された「攻撃レベル」のこと。この数値が最も大きい技＝ガード不能技で、この数値はソウルチャージによってレベルを上げることが可能。各技のブレイクレベルについては、次回以降のシステム解析で触れていく予定だ。

受け身の性質を理解し、不利な状況を凌ぎ切れ!!

受け身システム

「受け身」は対戦において重要となるポイントなのでしっかり覚えよう。なお、前号までに掲載した「受け身」関連の記事は開発途中バージョンを基に作成したため、今月号と一部食い違う内容があることをご了承いただきたい。

受け身の内部システム

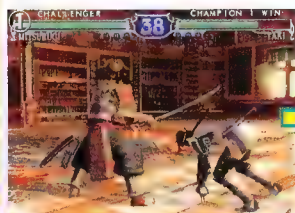
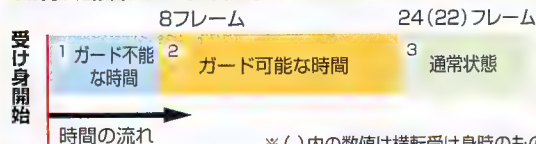
あお向け足敵側ダウン時の受け身

8フレーム　　24(22)フレーム

受け身開始 → 1 ガード不能な時間 ／ 2 ガード可能な時間 ／ 3 通常状態

時間の流れ

※( )内の数値は横転受け身時のもの

受け身は3種類

受け身を取った瞬間からこのときまで無防備な状態が続く。今のところ、この状態は特殊なヒット効果の後にしか狙えない。

この状態では、ガードと投げ抜けのみ可能。見た目は同じだが、内部的にしゃがみ状態にもできる(詳細は下記)。

ここから通常状態になる。硬化が解けた瞬間は、それ以前の入力がどうであれ必ず立ち状態からスタートする。

受け身中の①の状態は、ダウン中にヒットする技のみヒットさせることができ、やられ方もダウン中と同じような感じになる。たとえば、ミツルギの⇧or⇩Ⓑ→⇧Ⓑという連係でも、⇧or⇩Ⓑヒット後に受け身を取っても浮かされるようなことは無く、「受け身トラップ」と呼ばれていた手痛い攻めは不可能となった。

受け身で特に注意したいのは②の時間だ。この状態のときは、立ち・しゃがみガードと投げ抜けのみ可能で、ガードインパクトすらできない。その上投げられ判定もあることから、受け身を読まれたら一方的に二択を仕掛けられてしまう危険な状態なのだ。ちなみに、この状態のときにしゃがみガード入力をすると、受け身モーションは変わらないが内部的にしゃがみ状態になる。相手の上段攻撃と投げをスカすことが可能だ。

受け身に投げを重ねた場合は、受け身の姿勢が大きく影響してくる。簡単にいうと、受け身の姿勢が低いうちは投げがスカり、姿勢が高くなってくると投げが決まるようになるといった感じ。その場受け身は、後ろに下がるため間合いの関係上投げが届かないことが多く、常に姿勢が低く軸がずれるので、投げ自体重ねるのが難しい。

受け身の取れる状況

通常時、ダウン中など、そのときの状態にかかわらず、相手の技(投げ以外)をくらってダウンしたら、ほとんどの場合で受け身は取れる。それはバウンドや崩れダウン、吹き飛ばしといった特殊なダウンをしたときでも同じだ。

しかし、一部例外もある。それは「浮かせ技」だ。浮かせ技をくらった後は、空中コンボの有無に関係無く受け身が取れなくなる。その場合、空中コンボを決められなかったらダウンから一定時間後、空中コンボ(たたき付け技以外)を決められた場合はダウン直後に起き上がり動作が始まる。

この受け身が取れない状況は一度ダウンするまで。浮かせ技をくらった後にダウンし、そのダウン中に技をくらった場合は、受け身が可能となる。

空中コンボをくらった後にガードしたら、それはその場起き上がりからのガード。受け身ではない。

受け身の取れない技はいくつか存在する。写真の技をカウンターでくらったときがその一例。

空中制御での受け身

この受け身は、前々号で少し触れたように"空中制御が効くときにできる受け身"だ。レバーで足を下に向けるように姿勢を変え、地面にたたき付けられる瞬間にⒼを押せばOK。成功すれば、ダウンせずにそのまま着地することができる。着地した後はしゃがみ状態からスタートすることを覚えておこう。

ミツルギの[illegible]の後は、レバーを[illegible]に入れておくことで比較的簡単に着地受け身ができる。

着地した後は起き上がりと同じしゃがみ状態。硬化時間はほとんど無く、すぐに行動できる。

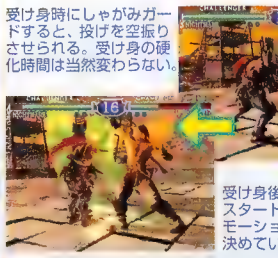
受け身の攻防

まずは、受け身を取るか取らないかの選択を固めておきたい。基本的に、毎回受け身を取っていいのはダウン中に技をくらったときのみ。そのほか、状況に合わせて起き上がり方を変えていこう。

受け身を取ったときの防御方法として一番手堅いのは、立ちガードをしながら投げ抜けを仕込んでおくというもの。相手の中段攻撃をガードしつつ投げにも対応できる安定した選択肢だ。その際、入力受け付けの関係上、受け身の硬化が解けた瞬間に投げが暴発してしまうので注意しよう。

その場受け身を取った相手を投げるときは、前ダッシュで距離を詰める必要がある。

相手が投げにこないと判断したら、投げ抜けは仕込まない方がいい。逆に、相手が投げを頻繁に仕掛けてくるようなら、しゃがみ状態にして投げのスカリモーションに反撃を決めるのも悪くない。

受け身を攻める側は、一方的に投げられるという状況から、読みが必要だがやはり投げを狙っていきたい。投げを狙えるポイントは、自キャラの近くでダウンする技をヒットさせたとき。初めは通常の起き攻めで相手の行動を見て、受け身を頻繁に取るようなら投げを狙っていこう。

受け身時にしゃがみガードすると、投げを空振りさせられる。受け身の硬化時間は当然変わらない。

受け身後は立ち状態からスタート。投げのスカリモーションに手痛い技を決めていこう。

ゲー事典　**空中制御の補足**：空中制御はレバーを斜め後ろ方向に入れて距離を離すのが基本だが、くらった技によっては斜め前方向に入れた方がいい場合もある。その代表例はアイヴィーの⇧Ⓐ+ⒷⒶ。斜め後ろ方向よりも斜め前方向の方が大きく移動でき、状況によっては反対側に落ちるので、その後の起き攻めがされにくくなる。

攻撃側、防御側共に重要

ヒット状況とヒット効果

打撃技が当たったときの状況によって、さまざまに変化するヒット効果。『ソウルキャリバー』シリーズでは、その種類が非常に多い。各種のダメージ補正と合わせ、それらを取り上げてみよう。

各種ヒット状況とダメージ補正

ヒット状況	補正値	備考
カウンター	×1.20	打撃技が、相手の技(投げ技を含む)をつぶしてヒットした場合。
相殺カウンター	×1.15	横斬りと縦斬りがぶつかり、縦斬りが打ち勝った場合。
ランカウンター	×1.15	↑・↗・→・↘・↓方向の8WAYRUN中に技がヒットした場合。
ステップカウンター	×1.18	↑・↓方向のステップ中に技がヒットした場合に適用される。
バックダッシュカウンター	×1.40	↙・←・↖方向の8WAYRUN中に技がヒットした場合。
ガード中ヒット	×0.90	立ちガード中の下段ヒット、しゃがみガード中の中段ヒット。
しゃがみ中ヒット	×1.07	しゃがんだ状態に技がヒットした場合。ガード中の場合は複合。
空中ヒット	×0.70	コンボを含む。2発目は0.6倍、3発目は0.5倍と補正が強くなる。
ダウン中ヒット(あお向け)	×0.70	あお向けのダウン中に技がヒットした場合に適用される補正。
ダウン中ヒット(うつ伏せ)	×0.75	うつ伏せのダウン中は、あお向けと比べて若干ダメージが高い。
側面ヒット	×1.05	側面から技がヒットした場合。ほかの補正と複合して適用される。
背後ヒット	×1.10	背後から技がヒットした場合。側面よりもさらに威力が上がる。

ダメージ補正の複合

条件さえそろえば、複数の補正が同時に適用されることもある。例えば、技モーション中の背向け状態に技がヒットした場合。このときは、「背後ヒット+カウンター」となるわけだ。空中でも、側面から技が当たれば側面ヒットが適用される。

モーション中に背向け状態やしゃがみ状態になる技も多い。

ここに技がヒットすると、複数のダメージ補正が適用される。

SOUL CALIBUR II

ヒット状況とダメージ補正

『ソウルキャリバーII』では、技の当たり方によってダメージ補正が細かく設定されている。その内容は、左の表の通り。これを見ても、その種類が非常に多いことが分かるだろう。前作から種類自体は多かったが、補正の数値は一部変更されている。前作をやり込んでいた人も、もう一度確認してみよう。

特に注目したいのは、5種のカウンターヒット。技をつぶした場合の一般的なカウンターに加え、走り中やステップ中などにも別の補正が適用される仕組みになっている。中でも後方や斜め後方の走り中に技がヒットした場合には、1.4倍とダメージが大きくアップする。つまり、通常のカウンターヒットよりもダメージが大きくなるわけだ。相手との間合いを離す際には、細心の注意を払いたい。

また、縦斬りと横斬りが同時にかち合い、縦斬りが勝った場合の相殺カウンターは、本作から新しく加わったもの。カウンターと異なるダメージ補正が適用されている。

本作では、ステップ中に技がヒットした時もダメージが増加する。

バックダッシュ中に技がヒットすると、ダメージが大きくアップ。

ヒットエフェクトの色でカウンターか否かを判断せよ!

カウンター時に連続技が狙えたり、その後の連係技が連続ヒットしたり、という技は数多くある。こういう技を使うときは、素早くカウンターか否かを判断することが必要不可欠だ。

こんなときに活用したいのが、ヒットエフェクトの色。通常は黄色く光るエフェクトが、カウンター時には赤くなる。少し意識すれば容易に見分けられるので、ヒット確認するときは注目してみよう。基本的にカウンターと同じ効果が得られるバックダッシュカウンターと相殺カウンターも、エフェクトは赤だ。

通常ヒット:黄

カウンターヒット:赤

カウンター時にのみ、最後まで連続ヒットする連係技などは

エフェクトによる判断が必要不可欠。赤かったらすかさずつなごう。

ヒット効果の変化

ヒット状況の違いによって、ヒット効果は変化する。代表的なのは、カウンター時に違うヒット効果を誘発する技。このような技は、基本的に相殺カウンター、バックダッシュカウンター時にも同じ効果が得られるようだ。

また、背後からヒットしたときに特有のヒット効果になるケースや、立ち状態に当たったときとしゃがみ状態に当たったときで異なるヒット効果が生まれる場合などもある。

背後ヒットのみダウンさせたり、特殊なヒット効果になる技も。

攻撃を打ち下ろす技の一部は、しゃがみヒット時に効果が変化。

ゲー事典 **補正の複合について**:技モーション中に側面判定や背向け判定を持つのは、体を回転させながら攻撃を繰り出すもの。横斬り系の攻撃に多く見られる。この最中に攻撃をくらうと補正が複合されるわけだ。例えば、ミツルギの↘Ⓐ。技モーション中がしゃがみ状態になるため、出始めをつぶされるとカウンター、しゃがみヒット、背後ヒットの三つが同時に適用される。

数あるヒット効果を把握しよう

技がヒットしたときに起こるヒット効果も、かなりの種類が用意されている。中には確定で追い打ちできるものもあるので、覚えておきたい。

注目度が高いのは、ダウン関連。前作で受け身不能だったものも受け身が取れるようになっているが、それでも受け身前に確定追撃が間に合うケースは多々ある。受け身を取れるようになるまでの時間が長いものには、要注目だ。

相手を吹っ飛ばすようなダウンや、相手が崩れ落ちるようなダウンは確定の追い打ちを狙えるものが多い。ナイトメアの⇨Ⓚやタキの立ち途中Ⓚ(いずれもカウンターヒット)からのコンボは、その代表例となる。追加ダメージのチャンスを見逃さないように。

タキの立ち途中Ⓚカウンターのようなダウンは、ほかの技にもちらほら見られる。

受け身可能になるまでの時間が長い。ダウンするところに確定の追い打ちが入る。

このヒット(ガード)効果に注目せよ!

ここでは、特徴的なヒット&ガード効果をまとめておく。追い打ちが狙えるものや防御側に選択が残されているものなど、ここで性質をチェックしておこう。

●しゃがませる技に注意

攻撃を上から振り下ろす技の中には、ヒット、またはガードさせたときに相手をしゃがみ状態にさせるものが数多くある。その後、防御側がこのことを知らずに技を出そうとすると、思わぬ技に化けて痛い目を見ることになりがちだ。一度そういう体験をしたら、その技をしっかりと覚えておくようにしよう。逆に、このことを把握して意識的にしゃがみ状態からの技を使えるようになれば理想的。スキの大きい技に対し、しゃがみ状態からしか出せない技で反撃する、ということもできるようになる。

ある程度攻撃力のある振り下ろし系の攻撃には、相手をしゃがませる効果がある。

防御側は、しゃがみ状態になっていることを分かって技を選択することが大切。

●ガード時によろける技

相手のガードを崩して、よろけさせる効果を「ガードブレイク」と呼ぶ。この効果を持つ技は独特のエフェクトを持っているので、すぐに分かるはずだ。ガードブレイクさせられた側は一定時間無防備な状態になるが、この間ガードインパクトだけは出すことが可能。状況、その後の読み合い共に、通常のガードインパクト成功後と同じと思っておけばいいだろう。ただし、技の硬化時間や間合いの関係で、よろけ中に攻撃を当てられないケースも存在する。この辺りの細かい状況は、技ごとに覚えていくしか無い。

ガードしても弾かれてしまい、一定時間無防備に。これがガードブレイクだ。

ガードインパクトは出せる。相手がよろけ中に攻撃してくるなら、これで返そう。

●回復可能なやられ

腹を抱えてうずくまり、ゆっくりダウンするヒット効果。ミツルギの⬁Ⓐやナイトメアのデキスターホールド中Ⓚなど、一部の技がカウンターヒットしたときに見られる。「ストマックやられ」と呼ばれるこのヒット効果は、くらった側が何もしなかった場合、ダウンする前にさまざまな技で追い打ち可能。地上ヒットになるので、浮かせ技などを入れれば、その後の追い打ちも含めて大きなダメージになるぞ。ただし、このヒット効果は回復が可能。くらったときはⒼを押しながらレバーを左右に振り、素早く回復しよう。

くらった側が何もしないと追い打ちし放題だが、レバーを数回入力すれば……、

素早く立ち直り、行動可能に。当然、次の技をガードすることもできる。

●リングアウトするのけぞり

『ソウルキャリバーⅡ』でリングアウトするのはダウンするときだけ、と思われがちだが、これには例外がある。下段の横斬り系で、足下を一瞬すくわれるようなやられモーションが、その例外に当たるもの。このようなヒット効果を持つ技をリング際に追い詰めた状況で当てれば、相手を落とすことができる。キリクの⇩Ⓐやタキの⇧Ⓐなどは普段から使用頻度が高いので、覚えておこう。自分の使っているキャラに同じようなヒット効果を持つ技があったら、リング際で狙ってみるといい。

やられモーションが一瞬空中判定になるらしく、リングアウトが狙える。

●ヒット時にスピンさせる技

技をくらった側がスピンするようなヒット効果も追い打ちのチャンス。スピン時間は技や当たり方によって異なり、長くスピンするものならその間に確定の追い打ちを決めることができる。このときの追い打ちは、当然地上ヒットだ。確定する技が無い場合は、スピンが終わったところに二択を仕掛けよう。確定の追い打ちが狙えるのは、タリムの⇨⇨Ⓐカウンターヒット後やマキシの⬆Ⓐカウンターヒット後、カサンドラの⇦Ⓐヒット後など。中でもカサンドラの⇦Ⓐヒット後は、浮かせ技なども確定で決めることができる。

スピン中は立ち状態。くらった側の硬化が大きいのけぞり、と考えることもできる。

スピン中に、浮かせ技など期待値の高い攻撃を当てられるケースは意外に少ない。

●ゆっくりとダウンする崩れ

ナイトメアの⇦Ⓐヒット時のような崩れは、ダウンするまでの時間が長い。くらった側は立ち状態→ダウン状態と移行し、その後ようやく受け身を取ることが可能になる。相手がダウンする前に技を当てれば地上ヒットになる(投げを含む)点など、性質は上のストマックやられと似ているが、こちらは回復不能。確定のコンボで大ダメージを狙うチャンスだ。攻撃側の硬化時間が長い場合は地上ヒットが狙えないが、それでもダウンしたところに追い打ちするチャンスがある。技ごとにヒット後の状況を覚えておこう。

ゆっくりと後ろに倒れ込むモーションが特徴的。すぐに攻撃を当てれば……、

地上ヒットになる。ダウンする前に追い打ちが間に合うか否かは技の硬化次第。

ダウン時に見られる補正の複合:あお向けダウンの場合、足側が正面で頭側が背後。つまり頭側から攻撃がヒットした場合に背後と判定される。うつ伏せの場合はその逆で、足側からヒットしたときが背後と判定される仕組みになっている。起き上がり攻撃を出した際に背後攻撃が出るダウン状態、と考えれば分かるだろう。空中ヒット時も似たようなことがいえる。

ヨシミツ(吉光)

変幻自在な立ち回りで勝機をつかめ!

基本方針&軸となる技　ディレイを駆使して浮かせ技をたたき込め!

貫金杜(⇧ⒶⒷ)

左ボディーブローから⇧Ⓑへの2段連係。1発目がカウンターヒットすれば2発目も連続ヒットする。1～2発目の間にディレイがかかるので、1発止めからの横斬りや投げなどを交ぜつつ、本命の2発目で浮かせて空中コンボを狙おう。

露払い(しゃがみ⇧Ⓚ)

上段をかわす性質を持ち、ヒットするとダウンを奪える回転足払い。しゃがみ状態からしか出せないので、⇩Ⓐなどから連係させていこう。このとき立ち途中攻撃各種と使い分けることで二択を仕掛けることができる。なお、⇩Ⓐガード時は最速の⇩Ⓐで割り込まれる。その頻度に応じてさばきやⒶ+Ⓑも加えよう。また、露払いがガードされた場合も⇩Ⓐ程度の反撃を受ける。

獄炎樹(⬇or⬆ⒷⒶⒷ)

中段→上段→中段の3段連係。ノーマルヒットでも常に2発目までつながる(相手との位置関係によって2発目が空振りすることがある)。初段には上段攻撃をかわす性質があるので、相手の横斬りに合わせて(読んで)出していこう。2発当たれば与えるダメージも大きく、さらに立て続けに攻められるという利点もある。2～3発目の間隔は長く、ヒット時も割り込まれてしまう。これはⒼキャンセルや地雷刃、卍あぐらへシフトしても同じなので、2発止めをメインに。

近距離ではⒶⒶや⇩Ⓐといった出の早い技で相手の動きを止め、⇧Ⓑや⇧ⒶⒷからの空中コンボを狙うのが大まかな方針。ⒶⒶはミツルギ同様の技で、発生も早くノーマルヒットでも連続になる。8WAYRUNつぶし&割り込みに適した近距離戦での主力技の一つだ。⇧Ⓑはホールド可能、⇧ⒶⒷはディレイ可能なので、この入力の"幅"も活用しよう。浮かせた後の追撃はダメージの大きい⇨Ⓚを基本に。⇧Ⓐからは ⒶⒶや投げ技、⇩⇧⇧Ⓐなどの下段攻撃、再び⇧Ⓐといった行動も使い分けると効果的だ。なお、⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷ+Ⓚも1～4発目すべてにディレイがかかるため、相手を固めるのに有効。ただし2、3発目は上段なので、しゃがまれるとかわされる。ノーマルヒット時は2発目まで、カウンターヒット時は3発目まで連続ヒットするので、これを意識して途中止めやディレイを使い分けていこう。

中間距離ではしゃがみ⇧Ⓑや⇨Ⓑがリーチが長く、けん制に向いている。横斬りを振り回されているときは、上段をかわして懐に潜り込む⇦⇦Ⓑ+Ⓚがオススメ。前転も含めると、突きのリーチはかなり長い。Ⓖでキャンセルできるので、突きを警戒した相手には前転から投げやしゃがみ⇧Ⓚへ連係させよう。

Yoshimitsu

対戦攻略

いつの時代もイロモノ感の強い吉光だが、縦斬り、横斬りともに使いやすい技がそろっており、特殊動作も多彩。前作以上にミツルギとの差別化が図られ、近距離戦が強力なバランスの取れたキャラクターに仕上がっているぞ。

Text : C・LAN

SOUL CALIBUR II

接近戦の主軸となる⇧ⒶⒷ。ディレイをかけるときはレバーを⇧に入れておく必要あり。

2発目は8WAYRUNでかわされるので、1発止めからⒶⒶや⇨Ⓐなどの横斬りを使おう。

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功後は、最速の⇧Ⓑとホールドありの⇧Ⓑを使い分けるのが安定行動。だが、相手の最速インパクトに的を絞った場合は⇧Ⓚや⇨⇨Ⓐ+Ⓑをたたき込んだ方が大きいダメージを与えられる。⇨⇨Ⓐ+Ⓑヒット後は⇧Ⓑでの追撃が確定するので逃さずたたき込もう。見返りを考えると、相手にとっては最速インパクトの方がはるかにリスキー。⇧Ⓑだけでは決定力不足と感じたら、投げ技や、相手の体力が半分以下なら⇨⇨Ⓐ+Ⓚを交ぜよう。

最速インパクトを読み切れば大ダメージのチャンス。⇧Ⓚで高く浮かせて空中コンボを決めよう。相手の体力が半分弱ならK.O.できる。

Step Up　コンボ始動技と追撃について

吉光の浮かせ技には、⇧Ⓑ、⇧ⒶⒷ、立ち途中Ⓚ、⇧Ⓚがある。カウンター限定なら⇧Ⓑ+Ⓚ、⬆or⬇Ⓑ、Ⓐ+Ⓑ、Ⓐ+Ⓑからもコンボが狙える。追撃に使う技は基本的に⇨ⓀでOK。相手の空中制御の有無と方向次第で⇨Ⓚや⇨Ⓚや⇨Ⓚ⬇Ⓚもヒットするが、安定しないので出し切りは避けよう。

例外なのが⇧Ⓑと⇧Ⓚ。⇧Ⓑは浮きが低く⇨Ⓚが空振りする。カウンター時、および最大ホールド時は⇨Ⓚでいいが、ノーマル時は⇧ⒶⒶⒶⒶで拾い(1、3、4発目がヒットする場合が多い。⬆か⬇に制御されると段数が減りやすい)、そのまま起き攻めを仕掛けよう。⇧Ⓚは逆に浮きが非常に高く、欲張ったコンボが可能。わずかに前進して振り向きⓀかしゃがみ振り向きⒷを当て、⇨Ⓚで再度拾える。タイミングさえ合えば空中制御の方向に依存されず決めることが可能だ。なお、K.O.できそうなときは⇩Ⓐ+Ⓚ。⇧Ⓚを含めてゲージ半分弱のダメージを与えるぞ。

⇧Ⓚから⇩Ⓐ+Ⓚを決めるときに注意するのはタイミングだけ。その場で待ち……、

一瞬だけ待ってコマンドを入力するのがコツだ。相手をK.O.できる体力を見極めよう。

カウンターの布石として有効なのが⇦Ⓐ+Ⓑと⇦Ⓑ+Ⓚ。これらの技はガード時も五分。

状況によっては吉光が有利になる場合も。ここから⇧ⒶⒷや⇧Ⓑでカウンターを狙おう。

ゲー事典 ⬆or⬇or⬇or⬆Ⓐは、カウンターヒットするとストマックやられを誘発する。しかし、技自体の硬化が長いこともあり、ここに確定する技は無い。それどころか、相手の回復が早いと吉光の方が不利になってしまうので注意。また余談だが、⇩Ⓑ Ⓐは発生8フレームというヨシミツの最速打撃。割り込みに最適だが、本作ではガードはもちろん、ヒット時も微妙に不利。

セルバンテス・デ・レオン

リーチと破壊力を活かせ！

Cervantes de Leon
対戦攻略

インパクト性能を備えた特殊技やダ・ロードの構えなど、変わった技が多いセルバンテス。まずは軸となる技で堅実な基本戦法を構築してから、徐々に特殊技を戦術に組み込もう。人外の技を見せ付けるのは、その後だ。

Text：RED

ガードインパクト成功後の選択肢

ガードインパクト成功時は、相手の硬化中を狙う⬁Ⓑと、インパクト返し対策の⇩⬁⇦Ⓑで時間差二択を迫るのが基本となる。⇩⬁⇦Ⓑはホールドせずに最速で出すようにすること。⇩⬁⇦Ⓑヒット後は振り向き→⬁Ⓐ+Ⓑが追い打ちとして確定し、総ダメージは全体力の約4割に及ぶ。

相手の読みを絞らせないために、⬁Ⓐ+Ⓚなどの下段攻撃、発生の早いガード不能技である⬁ⒶⒷ（最大ホールド）を交ぜていくのも効果的。後者はインパクト返し対策にもなる。

ガードインパクト成功後は、船長最大の大技ジオ・ダ・レイ（⇩⬁⇦Ⓑ）をたたき込むチャンス！確定の追い打ちを含めればかなりの威力。

基本方針&軸となる技　距離&状況に適した技を把握しよう

キャノンボールリフター（⬁Ⓑ）

メインの浮かせ技となるアッパー系の中段攻撃で、近距離カウンターヒット時のみⒷで専用の追い打ち技に派生。この場合の総ダメージは全体力の3分の1に達する。ノーマルヒット時は⬁Ⓐ+Ⓑでの追い打ちがオススメ。

ワイルドストーム（ⒷⒷⒷ）

すべて中段の3段攻撃。ノーマルヒットで2段目まで、カウンターヒットならば全段連続ヒットする。3段目までガードされた場合は反撃を受ける可能性があるので、2段目までにヒット状況を確認してカウンター時のみ3段目まで出す、といった使い方も重要。2段目はわずかだがディレイをかけることが可能。同じ始動の連係技で、3段目が下段に派生するⒷⒷⒶがある。やや見切られやすいが、多用しなければ効果の期待できる連係だ。

ヘッドスナップキック（ⓀⒼⓀ or ⇨⇨ⒶⒷ）

中段の跳び蹴りで、ガードされてもわずかながらセルバンテス側が有利なのが特徴。ヒット時はダウンを奪え、ガードされてもさらに攻め込むことができる。避けられやすいので、何かしらの技をヒットさせ、相手の動きを止めてから狙いたい。ガードさせたら、カウンター狙いのⒷⒷⒷや⬁Ⓑのほか、投げ、⬁Ⓚなどの下段、横移動対策の⬁Ⓐなどを使い分けて攻めを継続しよう。

セルバンテスは⬁Ⓚの先端が届くくらいの、中間距離からの攻めが得意。⬁Ⓚはリーチの長い下段攻撃でヒットさせやすく、ここから中段の立ち途中Ⓚにつなぐ連係が強力だ。

この⬁Ⓚ→立ち途中Ⓚという連係は、⬁Ⓚヒット時は割り込まれず、相手が手を出すと立ち途中Ⓚがカウンターヒットするのがポイント。暴れがちな相手には立ち途中ⓀメインでOKだ。⬁Ⓚヒット時に立ち途中Ⓚを警戒して立ちガードに徹する相手には、ダウンを奪える下段攻撃のしゃがみ中Ⓐ+Ⓚ、一歩詰めてからの投げを交ぜると効果的だ。

立ち途中Ⓚヒット時もセルバンテス有利なので、攻めを継続できる。ここもやや間合いが離れているので、⬁Ⓐ、⇩Ⓐ+Ⓑといった選択肢をメインに攻めよう。⬁Ⓐに反応してしゃがみガードする相手には、⬁Ⓐのコマンド加工技である⬁ⒶⒷも有効。発生は大幅に遅くなるが、途中まで⬁Ⓐと同じモーションの中段で、ガードされても有利だ。

⬁ⒶⒷやⓀⒼⓀなど、ガードさせてセルバンテス有利の技からは、⬁Ⓐをメインに攻めよう。横移動で避けられることも無く、ガードされても反撃は受けない。カウンターヒット時には追い打ち可能でダメージ効率も高い。

中距離で⬁Ⓚからの連係で攻めるのが強い。ここから立ち途中Ⓚへの連係を軸としよう。

⬁Ⓚヒット時に暴れる相手には立ち途中Ⓚがカウンターヒット。大幅にフレーム有利に。

Step Up　基本連続技&関連戦術

⇩Ⓐ+Ⓑはダウン状態の相手にも当たるため、追い打ち、起き攻め用の技として効果的。⬁Ⓐ、⇨Ⓐのカウンターヒット時は確定追い打ちとなる。また、⇩Ⓐ+Ⓑ自体がコンボ始動技でもあり、立ちorしゃがみ状態にヒットすれば、立ち途中Ⓑが確定する。

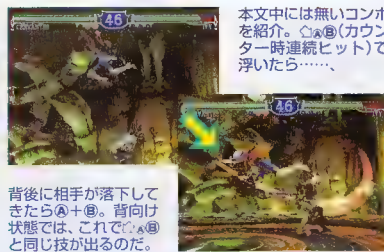
⬁Ⓚからの連係は立ち途中Ⓚが基本だが、立ち途中Ⓐも強力な選択肢だ。カウンターヒット時は回復可能なよろけを誘発し、回復が遅ければ投げや⬁Ⓑがつながる。

Ⓐ⇦Ⓑは横移動でかわされにくい中段攻撃で、ガードされても非常にスキが小さい。ヒット時は⇧Ⓐ+Ⓑが確定し、総ダメージは全体力の3分の1以上になる強力な技なので、立ち途中Ⓚカウンターヒット時など、こちらが大幅に有利な状況で狙っていきたい。

⬆or⬊Ⓑカウンターヒット時、⬆or⬇Ⓐ+Ⓑヒット時は、⇧Ⓐ+Ⓑでの追い打ちが確定。後者はガードされても反撃を受けないので、ローリスクなけん制として使えるる。

⬁Ⓐは主力技の一つ。近距離で少しでも有利になったら、とにかくこの技を出そう。

カウンターヒットすれば⇩Ⓐ+Ⓑによる追い打ちが確定し、ダメージもなかなかのもの。

本文中には無いコンボを紹介。⬁ⒶⒷ（カウンター時連続ヒット）で浮いたら……、

背後に相手が落下してきたらⒶ+Ⓑ。背向け状態では、これで⬁ⒶⒷと同じ技が出るのだ。

ゲー事典 ⬁Ⓑからの追い打ち補足：⬁Ⓑカウンターヒット時の専用追い打ちは、技がヒットした瞬間から追加入力を受け付けている。⬁Ⓑを出すときは、技がヒットする瞬間にⒷを少しだけ連打するクセを付けておこう。これでカウンターヒット時は勝手に（？）専用追い打ちが発動してくれる。また、ノーマルヒット時の追い打ちは、見た目重視のⒷ⇩もオススメだ（？）。

接近戦での立ち回りが重要

今回は、さまざまな技から派生する構え「プレパラション」と、インパクト性能、避け性能を持つ技を重点的に解説。避け性能を持つⒷ+Ⓚ、Ⓐ+Ⓚは使いこなすことができれば強力だ。 Text : C・LAN

攻防一体！インパクト技の使い方

中間距離ではイニシアチブを取りやすいラファエルだが、相手に接近されると出の早い技が少なく苦労する。こんなときに活躍するのがⓀと⇨Ⓚ。いずれもⒶ、⇩Ⓐより発生が早く、割り込み技に適している。また、⇦Ⓚもカウンターヒットすると大ダメージにつながるので、ガードされたときのリスクを考えても使っていきたい技。これらに加えて、インパクト性能や避け性能を持つ固有技(左表参照)も狙おう。取れる属性が決まっているため万能ではないが、相手の連係やクセをある程度把握した上でなら十分効果がある。Ⓑ+ⓀとⒶ+Ⓚの二つは多段の連係には負けてしまうものの、共に1フレームで避け判定が発生する。直後に出す技はⒷがダメージが大きくオススメ。とはいえ、一時的に間合いを離せればそれでOKだ。

インパクト技は、成功すれば確実にダメージを取れる⇧Ⓐ+Ⓑと⇧⇩⇦Ⓑを使おう。

インパクト性能・避け性能を持つ技

技（コマンド）	対象属性	発生
⇦Ⓐ+Ⓑ	上・中段横	[illegible]
⇧Ⓐ+Ⓑ	上・中段横	[illegible]
[illegible] ※1	上・中段縦	7
Ⓑ+Ⓚ	上・中段全般	1
Ⓐ+Ⓚ	中・下段全般	1
プレパラションA ※2	中・下段全般	[illegible]

※1：ホールド時のみ(⇩⇧⇦Ⓑ)。※2：プレパラションAを単発で出すことはできない。プレパラションB～Dから移行する。

ラファエルが持つ四つの構え「プレパラション」の特徴

●プレパラションA

プレパラションB～Dから派生させることでのみ可能な構え。剣を回しながら、後方に身を引くモーションになる。さばき性能があるため、構え移行中に反撃されそうなときはこれでフォローしよう。さばき後はしゃがみ状態になっているので注意。

<移行技>

プレパラションB中Ⓐ
プレパラションC中Ⓐ
プレパラションD中Ⓐ

<固有技>

Ⓐ：⇩⇧⇦Ⓐ
Ⓑ：⇩⇧⇦Ⓑ
⇩Ⓑ：しゃがみ⇧Ⓑ

●プレパラションB

剣を構えながら大きく前進していく構え。移行する技が最も多く、プレパラションAに派生させるか、Ⓑでインパクトを狙いたい。この裏の選択肢としては、8WAYRUN対策の⇨Ⓐを使おう。発生の早さという点ではⓀがいいが、劇的な効果は無い。

<移行技>

Ⓐ⇨
⇨⇨ⒶⒶⒷ
⇨ⒶⒶ
⇦Ⓐ+Ⓑ
⇧Ⓐ+Ⓑ
⇧Ⓐ+ⒷⒷ⇧（⇩）
しゃがみ⇧ⒶⒶⒷ
しゃがみ⇧Ⓑ
⬇（⬆）ⒶⒷ
⬆（⬇）ⒶⒷ

<固有技>

Ⓐ：プレパラションA
⇨Ⓐ：専用技
（⇦Ⓐ状の上段横切り）
⇦Ⓐ：⇦⇦Ⓐ
Ⓑ：⇩⇧⇦Ⓑ
Ⓚ：⇧Ⓚ

●プレパラションC

剣を回しながら前進していく構え。本命はダメージの高いⒷ、8WAYRUNに対して⇨Ⓐという図式だが、早めに手を出されるといずれもつぶされてしまう(どの構えも同様)。相手が受け身がちになるⒶ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚ成功後の固有技から派生させると効果的。

<移行技>

⇨ⒷⒷⒷ
⇨⇨Ⓑ
⇧Ⓐ+ⒷⒷⒷ
Ⓑ+Ⓚで回避後Ⓑ
Ⓐ+Ⓚで中段回避後Ⓑ
Ⓐ+Ⓚで下段回避後ⒶⒷ
Ⓐ+Ⓚで中段回避後Ⓑ

<固有技>

Ⓐ：プレパラションA
⇨Ⓐ：Ⓐ⇨
（⇨ⒶでプレパラションBへ）
Ⓑ：⇩⇧⇨Ⓑ
Ⓚ：⇦⇦Ⓚ

●プレパラションD

剣を真っすぐ突き出す構えで、わずかに前進する。この構えに派生する技が三つしかないのが特徴。カウンターでその場崩れ(受け身可能)を誘発するⒶ、Ⓚ、出の早い⇨Ⓐと、地味ながら使いやすい技がそろっている。移行技も数こそ少ないが実戦度は高め。

<移行技>

ⒶⒷ
⇦Ⓑ
⬅（⬆）Ⓑ

<固有技>

Ⓐ：プレパラションA
⇨Ⓐ：⇨Ⓐ
Ⓑ：専用技（リーチのある上段突き。ⒷでプレパラションBへ）
Ⓚ：⇨⇨Ⓚ

プレパラションを組み込む指針

プレパラションB～D中は、⇧（⇩）で軸移動からプレパラションBへ派生する。これを使えば、構えを持続したまま延々回り続けることも可能。しかし、この軸移動は8WAYRUNとは違い、ほぼ相手の技を避ける性能は無い。さらに構えを持続といっても、Bを継続するか、Aに移行して終わりとなるので、プレパラションBが事実上の終点といえる。

4種類の中で使いやすいのは、移行技の性能が高いプレパラションD。⇦Ⓑがガードされても完全に五分で動け、ⒶⒷ、⇦（⇧）Ⓑも反撃を受けるほどの硬化差は無い。Dに限ったことではないが、構えシフトをメインにするのではなく、ホールド無しからのⒷⒷや⇦Ⓚを軸に据え、固まった相手を崩す手段、または攻めのバリエーションを増やす意味で構えシフトを織り交ぜていこう。プレパラションは幻惑効果はあるものの、ラファエルの戦術の核となるほどのものではない。あくまで変化球であると考えておくこと。

⇦Ⓑはガードされても完全五分。構えが活きるかどうかは、シフト技の性能による。

攻めのパターンを構築して…は、そこで初めて構えという選択肢が生まれる。

ゲー事典 起き攻めなどに使えるのが⇩⇦⇨Ⓐ+Ⓑ。ダウン中の相手に当たり、カウンターヒットすればバウンドしてコンボが狙える(間合いに注意)。追撃は⇨ⒷⒷⒷがオススメ。相手キャラにもよるが、ほとんどの場合2発ヒットする(1、3発目が当たるパターンもあり)。⇦Ⓐ+Ⓑはダメージは大きいものの空中制御でかわされる。狙うなら⇨ⒷⒷⒷを見せた後に。

風雲嵐剛刃で攻め込め!

ホン・ユンスン（洪潤星） Hong Yun Sung 対戦攻略

今回は、しゃがみ状態、もしくは水鶴の構えから出せる強力な技である「風雲嵐剛刃」への布石となる動きを紹介していこう。ダメージ効率は[illegible]に積極的に使っていくといい。 Text がっちん

風雲嵐剛刃のすすめ

今回は比較的近距離で威力を発揮する風雲嵐剛刃（立ち途中ⒶⒷ）を検証していこう。

この技は上段（横斬り）→中段（縦斬り）の2段技で、2発目にはガード崩し能力が備わっている。しかも、1発目がカウンターヒットすれば2発目も連続ヒットするという優れもの（後述する水鶴の構えから出した場合は連続ヒットしない）。2発目がヒットすると相手がバウンドして浮くので、そのまま空中コンボに持ち込むことが可能だ。ダメージ源として頼りになるぞ。

以上のことから分かってもらえると思うが、風雲嵐剛刃はチャンスがあれば積極的に使っていきたい技。2発目にガード崩し能力があるため、ガードされたときのリスクを考える必要はない。その後はガードインパクト成功後の攻防に似た状態になるので、剛昇天（⇧Ⓑ）を中心に攻めよう。

なお、この技は立ち途中にしか出せないという性質上、しゃがみ状態を一度作らなければならない。相手の上段攻撃をしゃがんでかわしてから、転盆撃（⇩Ⓐ）や伏牙脚（⇩Ⓚ）でしゃがみ状態を作ってから、という手もあるが、前者は技の硬化にヒットさせられたとしてもカウンターヒットは望めず、後者は相手にやや読まれやすいという欠点がある。水鶴からの風雲嵐剛刃（細かい使い方は後述）も交ぜることで多方面からのアプローチを身に着け、自分なりのパターンを確立することが重要だ。

風雲嵐剛刃の1発目は横斬りの上段攻撃。カウンターヒットなら2発目も連続ヒット。

2発目はガード崩し能力を持った縦斬りの中段攻撃。出し切りが基本だ。

つけ込まれるスキは?

風雲嵐剛刃は確かに強い技だが、1発目が上段攻撃であるため、しゃがんでかわされたり、上段攻撃をスカす技でつぶされやすいという欠点を持つ。しっかり1発目に対応してくる相手には、この技一辺倒にならないよう注意しよう（もちろん、偶然かわされたり、つぶされたりする場合もあるが……）。また、風雲嵐剛刃の2発目で相手のガードを崩すチャンスは多いが、ガードを崩したとしても確定のダメージがあるわけでない。その後の読み合いをしっかりとモノにする必要があるのだ。

1発目でしゃがまれるか、もしくは上段スカし技を出されると対応されることになる。

ガード崩し後に確定する技は無く、読み合いとなる。攻撃を出すタイミングが命だ。

水鶴から狙う

ここでは、水鶴からの風雲嵐剛刃（水鶴中⇨⇨ⒶⒷ）について説明しよう。この技を使うことで、水鶴はもとより戦術全体に厚みを持たせられる。

まず、この技は構えに対してガードを固めてくる相手に特に有効。また、1発目が横斬りであるため、8WAYRUNに対しても強い。ほとんどの場合、ガード崩しの状態まで持っていけるだろう。なお、この場合の風雲嵐剛刃は特殊移動の魁歩（水鶴⇨⇨）から出す形となる。

水鶴の構えに対して、すぐに技を出してくる相手は少々やっかい。しゃがみ状態から繰り出す風雲嵐剛刃と違って、水鶴の構えから出す風雲嵐剛刃は1発目がカウンターヒットしても2発目が連続ヒットしないからだ。また、難度は高いものの、1発目と2発目の間にはガードインパクトで割り込まれてしまう。

構え中の風雲嵐剛刃に対して的確に対処してくる相手には、絡脚旋雷放（水鶴中Ⓚ）なども交ぜていくといいだろう。追加攻撃（ヒット時にⓀ）まで決められればダメージ効率もアップする。まずはこの二つを軸としていきたい。

水鶴の構えからの特殊移動である魁歩。ここから出せる技も豊富に用意されている。

水鶴からの風雲嵐剛刃に限り、1発目カウンターヒットであっても2発目が連続ヒットしない。

ガードを崩していける点は同じだが、ガードインパクトにだけは注意しよう。

しゃがみ状態を利用する

しゃがみ状態を作り出すのに、転盆撃や伏牙脚を出すのは素直過ぎる……というのは先ほど述べた通り。そこで風雲嵐剛刃の布石として、単霄尖（⇧Ⓑ）をオススメしたい。

この技は下段攻撃で見切られにくく、ヒット後はユンスン側が先に動ける有利な状態。そして、技を繰り出した後はしゃがみ状態となるので、風雲嵐剛刃を出す準備はできているということになる。

このようにさまざまな技や水鶴の構えから風雲嵐剛刃を出し、相手に的を絞らせないような闘い方を心掛けよう。

単体でも使いやすい単霄尖。技後はしゃがみ状態となるため風雲嵐剛刃へ。

水鶴へシフトする技

水鶴への構えには、もう一つの構えである陸歩のように"コマンドのみ"で移行することは不可能。よって特定の技から水鶴へ移行することになるわけだが、その数は多い。ここで再度整理してみよう。

水鶴への3大オススメシフト技

●回天跳砲撃（⇨⇨ⓀⓀⓀ） 1発目か2発目からのシフトがオススメ。単体でも強力な技であるため有効だ。どちらかというと1発目から積極的に移行した方が相手に対応されにくい。

●刃雷霆（⇨⇨ⒷⒷ） 1発目からのシフトが使いやすい。2発目にディレイをかけられるため、出し切りと水鶴へのシフトをうまく使い分けていこう。

●流牙脚（ⓀⓀ） 1発目、2発目共にシフト可能。展開の早さを求めるなら、1発目から水鶴へ。

<次点>

●響杯尖（⇧ⓀⓀⒷ） 2発目からシフト可能。

●乱足流刺刃（⇨ⓀⓀⒶⒶ） 2発目からシフト可能。

●重独尖（⇩ⒶⒷ） 1発目からシフト可能

回天跳砲撃は技自体が強力であるため、水鶴へ移行しやすい。

流牙脚から水鶴へのシフトは展開の早さが[illegible]。1発目からがいい。

今回紹介した風雲嵐剛刃はかなり強力な技。水鶴からいろいろ変化させる楽しみはあるが、最初から使いこなすのは難しいというもの。まずは風雲嵐剛刃を狙い、この技を出したいがために水鶴へ移行するというくらいの気持ちで構わない。これにより水鶴へ移行するタイミングやポイントが理解できるというメリットもある。徐々に戦術の幅を広げていこう。

五つの構えを徹底研究

マキシ(真喜志) Maxi

対戦攻略

マキシの構えはシステムが複雑なので、きちんと理解していない人も多いのではないだろうか。今回は、それぞれの構えがどんな役割を果たしているのか、徹底的に解説しよう。

Text：善之字元師

ほとんどの技が構えにシフト！

マキシの技は、何らかの構えへと自動的にシフトするものがほとんど。例えば、前号でも紹介した乱れ鯨波(ⒷⒶⓀ)なども、実はⒷ～天枢～天枢中ⒶⓀという連係の別名なのだ。そして、マキシの醍醐味はこういった「構え経由連係」を考案することにある。下のカコミにそれぞれの構えの特徴と、構えにシフトする技の一覧を示してあるので、ぜひ参考にしてほしい。

また、慣れてきたら別の構えへとシフトする「七星転生」も使ってみたい。全体的に、七星転生は相手の割り込みに弱いが、ガードを固めがちな場所を研究すれば変幻自在な連係を構築できるはずだ。

いずれの構えからも、3種類の技(派生あり)を繰り出せる。すべて覚えよう。

巨門(こもん)

⇦Ⓑからシフトする構え、といえば分かりやすいだろうか。特に強力なのは巨門中ⒷⓀ。この連係は中段→中段で1発目がホールド可能、カウンターヒット時は連続ヒットし、2発目はⒼでキャンセル可能という性能を持つ。ほかの技としては、下段→中段の連係で相手の縦斬りをかわしやすい巨門中ⒶⓀ、単発の下段攻撃である巨門中Ⓚがあるが、どちらも発生が遅いため、あまり使わない。

巨門の主力技
吼え翔龍(巨門中ⒷⓀ)

ホールドを駆使してカウンターを狙うのが定石だが、ときには2発目のキャンセルから攻めてもいい。

巨門にシフト	攻撃判定	シフトの有効度
⇦ⒶⒷ	上・上	△
ⒶⓀ	中	△
⇦Ⓑ	中	◎
⇨Ⓑ	上	△
⇦⇦Ⓑ	中	×
しゃがみ⇦ⒶⒶⒶ ※3	下×3	×
玉衡中Ⓑ	中	△
⬆or⬇Ⓑ	上	△

※3：どこで止めても巨門にシフト

天枢(てんすう)

攻撃を継続しやすい構え。最も多用するのは、1発目がヒットすれば2発目も連続ヒットし、ダウンも奪える天枢中ⒶⓀ。一方、天枢中ⒷⒷⓀは通常構え中の⇦ⒷⒷⓀとよく似た性能を持つ(中段→中段→中段)。残る天枢中Ⓚはトリッキーな技で、天枢中ⓀⓀ(中段→中段。連続ヒットし、追い打ちが狙える)と天枢中ⓀⒶ(中段→下段。2発目がヒットすればダウンを奪える)に派生する。

天枢の主力技
架け黒浪(天枢中ⒶⓀ)

上段→中段の連係で、2発目はホールド可能。最大ホールド時はガードさせればマキシが有利になる。

天枢にシフトする技	攻撃判定	シフトの有効度
⇦Ⓐ ※1	上	△
Ⓑ	中	◎
Ⓑ⬇	中	○
⇩ⓀⒷ	下・中	×
⇦⇦ⓀⒷ	上・中	×
Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷⒶ	中×9	×
⇦Ⓑ+ⓀⒷ	下	○
⇦Ⓐ+Ⓚ ※2	−	×
禄存中ⒷⒼ	−	△

※1：⬅or➡の七星転生にはシフト不可能
※2：2P側は⇧Ⓐ+Ⓚ

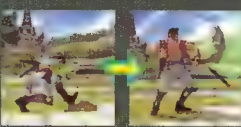
禄存(ろくそん)

トリッキーな技がそろった構え。まず、禄存中Ⓑと禄存中Ⓐは大きく横に移動するので、相手の技をかわしてヒットしやすい。特に、禄存中Ⓑはヒット時に玉衡中Ⓑなどで追い打ちできるので見返りも十分だ。一方、禄存中ⓀⓀは連続ヒットこそしないものの、1発目がカウンターヒットすると相手が崩れる。崩れた相手には⇦Ⓑ→⇨Ⓐ+Ⓑをたたき込もう。

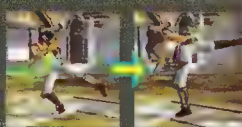
禄存の主力技
巡り海龍(禄存中Ⓑ)

立ち途中Ⓑから出すと強力。ヒット時は玉衡中Ⓑ(状況によっては玉衡中ⓀⓀ)で追撃可。

禄存にシフト	攻撃判定	シフトの有効度
⇦ⒶⒷ⬅	上・中×5	×
⇨Ⓑ⬅	中×5	×
Ⓐ+Ⓚor⇦Ⓐ+Ⓚor⇨Ⓐ+Ⓚ	−	△
⇩ⒶⒷ	中	△
立ち途中Ⓑ	中	◎
立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中	△
⬆or⬇Ⓑ⬅	中×5	×
⬇Ⓐ	中	△

玉衡(しょっこう)

玉衡の強さを支えるのは、見切られにくい下段→上段の玉衡中ⓀⓀ。1発目がヒットすれば2発目も連続ヒットし、ダウンを奪える。また、玉衡中Ⓐは後退しながら技を繰り出すため、相手の割り込みをつぶしやすい。残る玉衡中Ⓑは、発生が「絶妙に遅い」のでよくヒットするが、その後巨門にシフトしてしまうので、使い勝手はいまひとつだ。

玉衡の主力技
架け飛燕[illegible](玉衡中ⓀⓀ)

ⒷⒶからの連係はあまりにも有名。七星転生で玉衡にシフトさせるときも、メインで狙う。

玉衡にシフト	攻撃判定	シフトの有効度
⇦Ⓐ	上	△
⇩⇦⇨Ⓐ ※4	下×5	×
ⒷⒶ	中・上	◎
⇨Ⓐ+Ⓑ ※5	上	△
天枢中Ⓐ	上	◎
禄存中に何もしない	−	×
⬅or⬆Ⓑ	中	×
相手右側面からの投げ	上段投げ	△

※4：走り中Ⓐ+Ⓚも同様の技が出る
※5：Ⓖでシフトをキャンセル可

文曲(もんごく)

文曲からの技は攻撃力こそ高いが、いずれも発生が遅く、狙いどころが難しい。比較的使用頻度が高いのは、連続ヒットする下段→中段連係の文曲中ⓀⓀか。文曲中Ⓐ(中段→中段、技の出始めをⒼでキャンセル可)と文曲中Ⓑ(中段×4)はリーチがあるので、ガードされたときに距離が離れる技から出すと、相手の反撃をつぶしてカウンターを狙いやすい。

文曲の主力技
架け飛龍(文曲中ⓀⓀ)

攻撃力が魅力の連係。⬇方向走り中ⓀⓀとほぼ同じ性能を持つ。巨門中Ⓑから狙うといい。

文曲にシフト	攻撃判定	シフトの有効度
ⒶⒶ	上・上	△
⇦⇦Ⓑ	中	×
Ⓐ+Ⓑ⬇	中	△
天枢中Ⓑ	中	△
天枢中ⒷⒷ	中・中	△
巨門中に何もしない	−	×
巨門中Ⓑ	中	△
禄存中ⒶⒶ	上	×
⬅or⬆ⒷⒼ	−	△

超強力技発覚!!

技を出した瞬間から相手の上段をかわす上に、攻撃力も高い。強っ!!

七星転生中の構え移行法則

七星転生1(構え中➡)
禄存→巨門→(玉衡→文曲→天枢)
七星転生2(構え中⬅)
巨門→禄存→(文曲→玉衡→天枢)
七星転生3(構え中Ⓐ+Ⓚ)
文曲→禄存→玉衡→(巨門→天枢)

※継続するとカッコ内を繰り返す

七星転生を活用した連係例

連係	解説
① ⇦ⒷⒷ～七星転生3～禄存中Ⓑ	⇦ⒷⒷⓀを警戒してガードを固めがちな相手には、3発目のキャンセルや文曲中ⓀⓀで攻めるのがセオリーだが、こんな連係も面白い。
② ⒷⒶ～七星転生3～巨門中ⒷⓀ ～七星転生2～天枢中ⓀⓀ	ⒷⒶからの二択ではガードを崩しにくい相手に対して使う。上の連係は慌てて手を出してきた相手にカウンターヒットしやすい(2発目をⒼでキャンセルして攻めるとさらに効果的)。下の連係は玉衡中ⓀⓀを一点読みしてしゃがみガードする相手に効果的だ。
③ 立ち途中Ⓑ～七星転生3～玉衡中ⓀⓀ	立ち途中Ⓑ～禄存中Ⓑを警戒して立ちガードする相手に。ただし、連係に対してしゃがみⒶなどで割り込んでくる相手には使わないこと。
④ ⇦Ⓑ～七星転生1～玉衡中ⓀⓀ	理屈は③と同じ。⇦ⒷⒷⓀを読んで立ちガードする相手にはよく当たる。⇦Ⓑからは七星転生2で天枢にシフトする連係もますます。

前号の訂正：Ⓐ+Ⓑは通常のものと走り中(⬆or⬇or⬅or⬆方向のみ)に出したものとで性能が異なることが発覚。前号、「Ⓐ+Ⓑは連続ヒットする」と書いたが、走り中Ⓐ+Ⓑはカウンターヒットでないとつながらない。走りからはレバーをニュートラルに戻してⒶ+Ⓑを使おう。また、走り中Ⓐ+Ⓑはほかにも、2発目をⒼでキャンセルできないという違いがある。

SOUL CALIBUR II

アイヴィー

Ivy

対戦攻略

四つの構えの特徴を理解せよ

新たに加わった構えの中には、通常状態では出せない性能のいい技が多数存在する。それらを自在に使いこなすことができれば、多大な戦力アップになることは間違い無い！

Text：H.L

構えの性能

構えの性能については、下のカコミを見てもらいたい。

構えからの技で主なダメージ源となるのは、メタエレム・テジャス中Ⓚ。メインの移行技（後述）からこの技を出しておけばほぼ割り込まれず、カウンターヒットが見込める。相手が崩れたところには、高威力のメタエレム・テジャス中Ⓐ＋Ⓑを決めよう。

また、メタエレム・ジルフェ中⇨⇨Ⓚがヒットした後は、空中コンボが狙える。空中でメタエレム・ジルフェ中Ⓚをヒットさせて、相手の起き上がりをダウン状態にもヒットするメタエレム・ジルフェ中Ⓑとメタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐで攻めていこう。

メタエレム・ジルフェ中⇨⇨Ⓚは、判定が低い位置に無い技をくぐることができる。

メタエレム・テジャス

主に使う技はメタエレム・テジャス中Ⓚとメタエレム・テジャス中⇩Ⓐの二つ。前者は発生が早い中段技で（この構えの中では最速）、後者はリーチが長く走りに強い下段技だ。また、メタエレム・テジャス中Ⓑ⇨Ⓑ⇦Ⓑ⇨Ⓑ⇦Ⓑは高威力の中段技だが、シビアな入力が必要だ（欄外参照）。

メタエレム・ノーム

この構えからは、基本的に特殊中段とガード不能の二択を迫れる。しかし、かなりの時間差があるため対応されやすい。また、どちらも走りで回避されてしまうので、それをいかに抑止するかがカギとなる。なかなか体力を奪えないので、バリエーションの一つと考えておく方が無難だ。

メタエレム・ジルフェ

この構えからは、メタエレム・ジルフェ中⇨⇨Ⓚとメタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐの二択が基本。どちらも走りに強くダメージもそこそこ与えられるので、出すだけで強力だ。しかし、この構えに移行したときは決まって不利なので、距離が離れているということを利用して攻めていきたい。

メタエレム・アパス

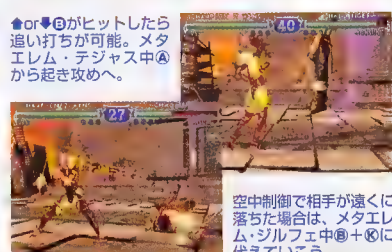
発生が早くリーチの長い上段横斬りであるメタエレム・アパス中Ⓐと、中段のメタエレム・アパス中Ⓑがメインとなる技。基本方針は、メタエレム・アパス中Ⓐをガードさせて次の構えで仕掛けていくこと。一応投げもあるが、比較的遠距離でこの構えに移行するため、無理に狙う必要は無い。

構えへのプロセス

通常状態から構えへ移行する技で特に注目したいのは、⇦⇦Ⓑ（⬅or↙or↖Ⓑ）と、⬆or⬇Ⓑの二つだ。

前者は、主に相手の起き上がりを攻めるときに使う。ダウンしている相手にもヒットし、たとえガードされても若干有利。とにかくこの技から移行しておけば、次も選択を迫れるという優れた技だ。

そして後者は、8WAYRUNで相手の縦斬りをかわした後の反撃として使っていく。この技がヒットした後は、メタエレム・テジャス中Ⓐ（空中コンボ）からメタエレム・ジルフェ中⇦Ⓑ＋Ⓚ（ダウンしている相手にヒット）を狙っていこう。ただし、最速起き上がりからのガードでのみ対応されてしまうので、メタエレム・ジルフェ中Ⓑとメタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐを裏の選択として用意しておきたい。

下の表は、構えに移行する有効な技をピックアップし、そのときの状況とその後の効果的な行動をまとめたものだ。

⬆or⬇Ⓑがヒットしたら追い打ちが可能。メタエレム・テジャス中Ⓐから起き攻めへ。

空中制御で相手が遠くに落ちた場合は、メタエレム・ジルフェ中Ⓑ＋Ⓚに代えていこう。

構え移行のポイントと、その後の行動

メタエレム・テジャス

移行技	その後の行動
●メタエレム・アパス中Ⓐ この技はガードされても有利となる。ヒットした場合も状況はほとんど変わらないので、出した後の距離だけ確認するようにしよう。	近距離ならメタエレム・テジャス中Ⓚ、離れているならメタエレム・テジャス中ⒷⒷⒷを軸に、下段で8WAYRUNに強いメタエレム・テジャス中⇩Ⓐを狙うのが有効だ。
●⬆or⬇Ⓑ この技を出すときは、空中コンボも狙え、たとえガードされてもほぼ五分の状況となるので、毎回メタエレム・テジャスに移行すること。	ヒットした場合は、メタエレム・テジャス中Ⓐを決めて起き攻めへ。ガードされた場合は、メタエレム・テジャス中Ⓚをメインで狙い、ほかの技を織り交ぜていくといい。

メタエレム・ジルフェ

移行技	その後の行動
●メタエレム・テジャス中Ⓐ 主に⬆or⬇Ⓑからの空中コンボで使っていく。通常の立ち合いで出したときは、ヒットしても不利な状態になってしまうが、少し距離が離れる。	離れた位置からメタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐを軸に、メタエレム・ジルフェ中⇨⇨Ⓚとの二択を迫る。相手が攻めてくるようなら、メタエレム・ジルフェ中Ⓐ＋Ⓑで気勢を削ぐといい。
●⇩⇨⇦Ⓑ この技から移行した場合も、ガード・ヒット問わず不利となってしまう。そこで、普段は構えに移行せず、相手に警戒させないようにしよう。	基本は様子を見ながらメタエレム・ジルフェ中⇨⇨Ⓚとメタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐの二択。危険を感じたら、ガードしたりメタエレム・ジルフェ中Ⓐ＋Ⓑで対応していこう。

メタエレム・ノーム

移行技	その後の行動
●しゃがみ中⇦Ⓐ＋Ⓑ この技から移行すると、ガード・ヒット問わず最速リーブノーム（メタエレム・ノーム中ボタン離し）が8WAYRUNで回避されない状況となる。	最速リーブノームを頻繁に狙い、ガードしてくるようならメタエレム・ノーム中⇦でメタエレム・アパスへの移行を交ぜるといい。その際、移行するタイミングを変えると効果的だ。

メタエレム・アパス

移行技	その後の行動
●メタエレム・ノーム中⇦ この移行は、コマンドの関係上後ろに移動しながら構えるので距離が離れる。この前にリーブノームを意識させているため、状況は悪くない。	リーブノームを嫌って8WAYRUNをしてくる相手が多いので、様子を見ながら走りに強いメタエレム・アパス中Ⓐを軸に攻めを展開しよう。とにかくガードさえさせればOKだ。
●通常状態でⒶ＋Ⓑ 遠距離で8WAYRUNから構えるのが基本。状況はその後の立ち合いによって変わってくるので、ガードの準備もしておく必要がある。	メタエレム・アパス中Ⓐの間合いを保つような動きで様子見し、相手の8WAYRUNにその技の先端を合わせていく。ダメージの取れる構えではないので、無理に攻め込むのは控えよう。
●⇦⇦Ⓑ、⬅or↙or↖Ⓑ 通常ヒット、ダウン中ヒットにかかわらず、その後はメタエレム・アパス中ⒷⒷまで出し切って問題無い。発生は遅いが、ガードさせたら微妙に有利。	ガードされた場合は少し距離が離れるので、多少発生の遅いメタエレム・アパス中ⒷⒷでも割り込まれることは少ない。対応される場合は、メタエレム・アパス中Ⓐをガードさせていこう。

ゲー事典 メタエレム・テジャス中Ⓑ⇨Ⓑ⇦Ⓑ⇨Ⓑ⇦Ⓑ：2発目から5発目までの入力受け付けのフレーム数は、それぞれ「5」、「5」、「2」、「1」（編集部調べ）。入力のコツは、4発目までは前の攻撃がヒットした直後からそれぞれのフレーム内にコマンドを入力、5発目はヒットする少し前に入力となる。連打では出せないので、実戦レベルで使いこなすのは困難を極める。

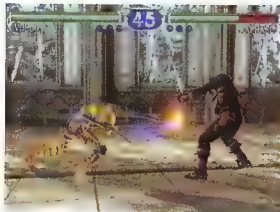
構えからの戦術でレベルアップを図ろう

全体的な技のリーチは長い部類に入るヴォルドだが、遠距離から中距離にかけての小回りはあまり利かない。まずは相手の足止めを最優先し、特殊な構えを駆使してほんろうしていこう。　Text：アストロ

ヴォルドは開幕の立ち位置くらいの間合いからの攻めを得意とするが、直線的な攻撃が多いため、8WAYRUNで避けられやすい。まずは相手の8WAYRUNを止める戦術を組み立てよう。

最も効果的なのが、横斬りで中段攻撃のブラインドブレード(⬋Ⓐ)。発生はそれほど早くないが、中段攻撃なのでしゃがんで回避される恐れが無く、届く間合い内であれば最低でもガードさせられる。ヒット・ガード問わずその後は不利となるが、相手の8WAYRUNを止めるためには最適といえるだろう。

突進攻撃のゲートプライヤー(⇨⇨Ⓐ+ⒷⓀ)も有効だ。技自体に突進力があり、中間距離からも狙っていける。初段が回避されても2段目に多少のホーミング性能があるので、移動中の相手に当てやすい。ヒット後はダウンを奪うことができ、起き攻めに移行可能。ただし、ガード後は多少不利な程度だが、上級者相手だと初段ガード後に2段目をガードインパクトされる恐れもあるので多用は禁物だ。

8WAYRUNから出せるデスフラッガー(⇩Ⓚ)も相手の足止めに効果的。こちらは相手との間合いが近い場合に使っていくようにしたい。Ⓖを離してレバーを⇩に先行で入れておけば出しやすくなるので覚えておこう。

直線的な攻撃はどれもかわされやすい。横斬りで相手を止めることに専念しよう。

相手との距離が遠い場合は、ゲートプライヤー(⇨⇨Ⓐ+ⒷⓀ)を使っていきたい。

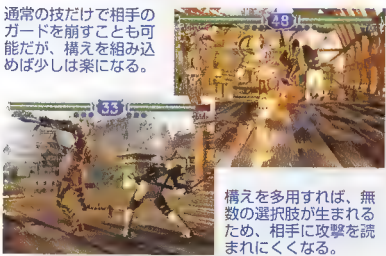
ただし、多用し過ぎると相手のガードインパクトの的となってしまう。適度に使っていこう。

逆立ち形態のジ・ラックは、ガードを崩すのに最適。この構えからの技は類を見ないものばかりなので、相手にしてみればかなり威圧感がある。

背向け状態を維持できるのもヴォルドの特徴の一つ。多くの通常技から移行することができ、連係を作るのにも欠かせない構えである。

前傾姿勢で移動するリグルステップも特徴的。構えに移行してしまえば、そこから出せる技はどれも使いやすい。

以上三つはどれも欠かせない構えなので、下のカコミを参考にして戦術に組み込もう。

通常の技だけで相手のガードを崩すことも可能だが、構えを組み込めば少しは楽になる。

構えを多用すれば、無数の選択肢が生まれるため、相手に攻撃を読まれにくくなる。

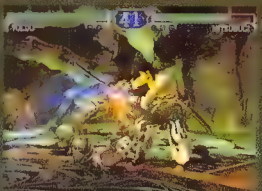
リグルステップ

リグルシザース(リグルステップ中ⒶⒶ)を軸に、スキの小さいリグルブラインドブレード(リグルステップ中Ⓐ⬅ⒶⒶ)などで連係を組み立てていきたい。また、投げも強力。相手に跳び付くような形となり、ボタンを押す長さで飛距離を調節することもできるので回避されにくい。

リグルステップから投げにいく途中で攻撃をくらっても、空中やられになる。

背向け状態

ヴォルドは背向け状態を維持できるので、正面状態の技と組み合わせれば多彩な連係を作ることが可能。振り向き中に出せる攻撃はどれもスキが小さく、攻勢を維持していける。発生の早いローリングクレイジー(背向け中Ⓐ+Ⓑ)などは、相手の反撃に対して使うことが可能だ。

背向けを維持できる技がガードされた場合は、発生の早い技で対処しよう。

ジ・ラックからの戦術

基本的には相手頭側で構えた状態が強力で、ここからはスティアラック(ジ・ラック中に⇨⇨)とラックアプセット(ジ・ラック中頭側前方Ⓚ)で二択を迫れる。相手足側で構えた状態ではこの戦術を狙えないが、この状態からはジ・ラック中にレバー⬆or⬇で軸移動し、さらにレバーを⬅or➡方向に入れることで、ジ・ラックの足位置を変えられる。

相手足側で構えた場合のスティアラックは攻撃判定が「手の部分」にあるので、足側に居る相手には当たらないものだと思っていい。よって、この場合は移動手段として使おう。スティアラック中はⒷ+Ⓚを押すことにより、ワールカーニバルに素早く移行できる。

このほかには、ランドフィッシュエスケープ(ジ・ラック足側前方中⬆or⬇ⒷⒷⒷ)で間合いを離すのも有効。途中にⓀボタンでラックアプセットを出すことが可能なため、相手を誘って攻撃……といった使い方も有効だ。

基本は相手に向かって頭側に構えた状態になるようにしよう。

ランドフィッシュエスケープで間合いを離すのも一つの手。

連続技紹介

ここではヴォルドの基本コンボを紹介していこう。どの連続技も決める機会が多いので、外さないように。

①始動技のヒット状況がポイント。しゃがみヒットの場合は、フェイスレスブレード(背向け中⇨Ⓐ)に代えよう。

②構えを組み込んだ連続技。ラチェットスクリーマー(⇨⇨Ⓚ)を決めた後、すべて最速でつなげればOKだ。

③スコーピオンズクローがカウンターヒットしたときのみ決められる連続技。

連続技は一気にダメージを与えられるものではないが、実戦で十分に狙えるレベル。

ヴォルド　基本連続技

① スコーピオンズテイル(⇧Ⓚ)→マカブールウェッジ(背向け中➡Ⓑ)orフェイスレスブレード(背向け中➡Ⓐ)
② ラチェットスクリーマー(⇨⇨Ⓚ)→ジ・ラック(⬇Ⓐ+Ⓚ)→スティアラック(ジ・ラック中に⇨⇨)
③ スコーピオンズクロー(立ち途中Ⓐ)→インセントトラップ(⇨⇨Ⓐ+Ⓚ)

連続技補足：①スコーピオンズテイル(⇧Ⓚ)がしゃがみヒットした場合は、相手の浮きが低い。高さを確認するのが難しいので、常にフェイスレスブレード(背向け中➡Ⓐ)を入れてもOK。②進行方向がリング際でスティアラックを出してしまうとリングアウトする可能性があるので、2段目をイモータルベルチーに(背向け中⬇Ⓐ+Ⓑ)に代えよう。

自動シフトで機動力アップ!

特殊移動へ自動シフトする技の性質を理解できれば、新たな接近手段としての活用も可能。有効なポイントを見極めて機動力をアップさせよう！

Text：伊勢猫

誘い技からの自動シフト

戻りモーション中に相手の攻撃判定を察知して、3種類の特殊動作へとシフト可能なタリムの追加入力技。感覚的には相手の技を誘っての反撃技といえる存在で、うまく利用することで瞬時に得意な近距離戦にも持ち込んでいける。

それぞれ代表的な技の使いどころを説明しておくと……。発生が早い⇧Ⓑは、近距離でのけん制や反撃に使える優秀な技。これに対して、縦斬り→横斬りの⇨ⒷⒶは、中距離におけるステップ対策として効果を発揮する。ダウン状態にヒットする⇩Ⓐ+Ⓑは、正面Ⓑ投げ後の起き攻めなどに組み入れてみるといいだろう。

シフト可能な特殊動作の中では、エアリープ~ヴァンプレイ（エアリープ中Ⓑ）に注目。⇨⇨Ⓑ入力の場合とは違って、ガードブレイク効果があるので、反撃が間に合わない場合の見返りも十分に期待できる。ただし、最低でも自動シフト技をガードさせないとヴァンプレイが届かない場合もあるので要注意。しゃがみガードで避けられるリスクを考えるなら、エアサードターン2シフトからの振り向き攻撃が最も手堅い選択だといえる。

Ⓖを押していても、レバーを入れておけば攻撃に反応して自動シフトする。

始動技をガードされた後は、見返りの大きなエアリープ~ヴァンプレイを狙いたい。

自動シフト技 一覧表

技	コマンド	シフト先	コマンド
シャッツァル	⇧Ⓑ	~エアーソルト	~➡
[illegible]	⇨ⒷⒶ	~エアリープ	~⬅
[illegible]	⇩Ⓐ+Ⓑ	~エアサイドターン1	~⬆or⬇
ティスィーベイル	振り向きⒶⒶ		
リーカイル	ジャンプⒶ		

ハイカカリン後の択一

エアサイドターン1~ハイカカリン（エアサイドターン1中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ）は、投げ技としてのダメージが小さい。しかし、その代わりに投げ間合いが広く、投げ後はタリム側が一方的に有利な状況を作り出すことが可能。こちらが最速で⇧Ⓑを出すと、相手は振り向きモーションの関係でガードインパクトが間に合わず、仮に振り向き攻撃を出しても浮かせられる。唯一、振り向きステップで⇧Ⓑを回避されてしまうが、これに対してはⒷⒷが確定でヒット。事実上、決め打ちのⒷⒷを出しているだけで、相手を立ちガード以外の選択肢が取れない状況に追い込んでいける。

振り向き攻撃に対しては浮かせが確定。ⒷⒷを出せば、相手は立ちガードしかできない。

相手が立ちガードするようになったら、投げ技や、ⓀⒶでガードを崩して選択をかけよう。

カタルシスレナード1発目ホールドをうまく利用すれば、中~遠距離でも闘えるようになる。ガード後のスキが小さくリスクが無い上に、リターンは大きい。使わない手はないぞ。

Text：かっちん

カタルシスレナードでいけ!

カタルシスレナード（⇦⇦ⒶⒶ）は1発目がホールド可能。ホールドして使用すれば、ノーマルヒットで相手をスピン状態にし、追い打ちが可能だ（1発止めにする）。

これはガードインパクト成功後の読み合いで有効だが、通常の立ち回りで使用しても十分強力。リスクが小さめで対応されにくく、リターンが大きいのがその理由だ。リーチも長いこの技を使って、近距離戦だけでなく中間距離より離れた間合いでも闘えるようになれば、パワーアップすることは間違い無い。

予想以上に遠いところからでも有効なカタルシスレナード。空振りしても構わない。

ヒット後は後述の追い打ちを決めて大ダメージを与える。リターンは大きく、体力約半分。

使用すべきポイントは?

カタルシスレナード1発目ホールドヒット後のオススメ追い打ちは、アイオロスターン（Ⓐ+Ⓑ）→エアリーヘブン（⇦Ⓑ）。体力約半分を奪う強力なコンボだ。これだけのリターンがあることが、この技の強さを後押ししている。

それではカタルシスレナードの使い方を説明していこう。

一つは、中~遠距離から空振りしてもいいくらいのつもりで出していくパターン。これで、相手がアスタロスやナイトメアのようなリーチのあるキャラでも十分に立ち回れる。ガードはもちろんのこと、しゃがんでかわされても反撃は難しいほどスキは小さめ。ガードされた場合にエンジェルスカッシュ（⇩⇦⇨Ⓑ）で強気に動いてもいいくらいだ。

そのほかでは、相手のガードインパクトを読んだとき。いい換えるなら、「ガード後にこちらがわずかに有利だが、最速で技を出すとガードインパクトされそうなとき」だ。ただし、この場合は近距離であるため相手が強引に技を出してきたときは簡単につぶされてしまうことに注意。

カタルシスレナード1発目ホールドがヒットしたら、すかさずアイオロスターン。

さらにエアリーヘブンで追い打ちしよう。相手にかなりのダメージを与えられるぞ。

8WAYRUN後の攻撃手段

相手の攻撃を8WAYRUNでうまくかわした場合は、的確な技をたたき込みたいところ。理想はホーリーリフトキック（⇨⇨Ⓚ）を当ててからの追い打ち。しかし、下方向へ移動してから出す場合はコマンドのレバー入力部分が⇩⇧⇨となってしまいがちで、トルネードミドルキック（⇩⇧⇨Ⓚ）に化けやすい。従って、ホーリーリフトキックは上方向へ移動した場合にとどめ、下方向へ移動した場合は手堅くツインステップグレース（⇧Ⓐ+Ⓑ）にすればいいだろう。

下方向ならツインステップグレースで的確に、上方向なら追い打ちが可能なホーリーリフトキックを使っていこう。

ゲー事典
タリム：背向け状態へのシフト技ヒット後に振り向き⇩Ⓐを出されるとタリム側はガードするしかないが、⇧Ⓐカウンターヒット後であれば、ⒷⒷでこれをつぶすことが可能となる。
カサンドラ：ここでいうカタルシスレナード１発目ホールドとは、最大ホールドのこと。ホールドの段階はいろいろあるが、ガードされても有利なのは最大ホールドのときのみだ。

究極二択のチャンスを見逃すな！

御剣平四郎 Heishiro Mitsurugi 対戦攻略

二択を仕掛けるチャンスは、通常時ばかりではない。今回は、ダウンさせた後の攻めを中心に攻略していこう。ここをしっかり組み立てれば、ダメージ効率が格段にアップするぞ。 Text：ちゃっきー

ダウンした相手を攻める

起き攻めを組み立てる際には、まずダウンさせたときの距離を頭に入れておくことが必要。状況ごとに、適した技を選択していこう。

近距離でダウンを奪ったときには、⇩ⓀⒷが中心になる。横幅が広いため横転に対しても強く、起き上がり↓しゃがみガード以外では防がれないケースが多い。ただしダウンしている相手にヒットすると2発目が当たりにくいので、1発止めを中心にしよう。

裏の選択肢は⇖Ⓑ。相手のしゃがみガードを読んだときには、これで一発を狙っていこう。また、⇩Ⓐ+Ⓑもオススメの技。ガードされてもこちらが有利になるので、続けて攻められる。走り中⬈Ⓑ↓居合い中Ⓑのコンボが決まって相手をたたき付けた後は、この技を使うチャンスの代表例。距離が近いときにすぐさま⇩Ⓐ+Ⓑにつなげば、立ちガード以外で防がれない。

一方、ダウンさせた時の距離が遠いケースや、受け身を取られると距離が離れるケースでは、中段の⇨⇨ⒷⒷⒷと下段の⇗Ⓐが使いやすい。ただし、⇨⇨ⒷⒷⒷは2段目、3段目共にガードされたときのスキが大きいので注意。的確に反撃してくる相手には、1発目を見せておいて別の技につなぐなど、工夫しよう。

その後は、⇩Ⓐ+Ⓑと⇩Ⓚで二択を仕掛けよう。特に⇩Ⓐ+Ⓑは強力な選択肢だ。

ガードされてもこちらが有利。その後は出の早い技を中心に攻めを継続しよう。

浮かせた後に空中で居合中Ⓑを当てるとたたき付けに。相手は受け身を取れない。

起き攻めに⇩Ⓚを使うときは、2発目につながない方が無難。臨機応変に使い分けたい。

投げの後など、ダウンさせたときの距離が遠い場合は、使う技をしっかり切り替えていくこと。

⇨⇨ⒷⒷⒷも有効。2、3段目がダウンにヒットし、なおかつ横転に対しても追尾しやすい。

Ⓐは出の早さに加えて上段攻撃をかわす性質がある優秀な技。近距離戦で相手の攻めを止める手段として、これ以上無い力を発揮する。ただ、出した後にしゃがみ状態になるため、ヒット後やや攻めにくい感もある。そこで、Ⓐ後はすぐさまなどのコマンドを入力し、立ち状態を作るクセを付けよう。こうすれば、ⓀⒷなどの技にもスムーズにつなぐことができる。

宿を実戦投入してみよう

タキ(多喜) Taki 対戦攻略

特殊構えの「宿(やどり)」からは強力な技を出せるが、闇雲にシフトさせても割り込まれてしまうことが多い。どんな技からシフトさせるのが効果的なのか、よく考えてみよう。 Text：[illegible]之字元帥

強力な連係を探せ！

宿中に出せる技はたくさんあるが、その中で本当に強力なものは三つ。まずはそれらの性質を理解しておこう。

●宿中⇦Ⓐ：宿中の技では最も発生が早いため、相手の割り込みを防ぐのに使う。厳密にはヒットしてもタキ不利だが、スピードでごまかして攻めを継続してもいい。

●破魔弓(宿中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ)：通常時の投げよりダメージは低いが、相手の立ちガードを崩すために使っていく。

●宿中Ⓑ：ヒット時に⇧ⒶやⒶ+Ⓚで追い打ち可能で、ダメージの期待値は大きい。ガードさせると相手がしゃがみ状態になるのもポイント。宿からの攻めは、この技と破魔弓による二択が基本になる。

さて、それでは実際の連係について。最も効果的なのは、左表の「シフト状況／ガード時」で△か○がついている技からシフトする連係だ。相手はこちらの宿中⇦Ⓐに割り込めないので、比較的スムーズに宿中Ⓑと破魔弓で選択を迫れる(特に、⇧or⇩Ⓐからの宿はオススメ！)。一方、表では×になっているものでも、Ⓑや⇩ⒷⒶなど「単発技」からのシフトはなかなか有効。スピードが速く、相手もとっさに対応しにくいのだ。

最後に、左表の「簡易コマンド」についても説明しておこう。これは、技の後で⬈に入れっぱなしにしておくだけで宿にシフトできるというものだ(通常は⇩⇧⇦でシフト)。入力が大幅に楽になるので、ぜひ試してほしい。

本命は宿中Ⓑ。追い打ちまで含めると、全体力の3分の1近くを奪うほどの攻撃力を持つ。

不利な状況で宿にシフトしてしまった場合、宿中⇧or⇩Ⓐを使って攻撃をかわす手もある。

宿へシフトできる技	簡易コマンド	シフト状況	
		ガード時	ヒット時
ⒶⒷⒷ ※1	可能	×	[illegible]
ⒶⒷ・Ⓑ+Ⓚ中Ⓐ	不可能	×	×
⇨⇨Ⓐ(➡Ⓐ)	可能	[illegible]	[illegible]
⇨⇨ⒶⒶ(➡ⒶⒶ) ※2	可能	[illegible]	[illegible]
Ⓑ	可能	[illegible]	[illegible]
ⒷⒷⒷ ※1	可能	×	[illegible]
ⒷⒶ	可能	×	[illegible]
ⒷⓀⒶ	不可能	×	×
⇩ⒷⒶ	不可能	×	×
ⓀⓀ	可能	×	[illegible]
[illegible]ⓀⒶ	不可能	×	×
⇦Ⓑ+Ⓚ中Ⓐ	不可能	×	×
立ち途中ⒶⒶ	不可能	×	×
振り向きⒷⒶ	不可能	×	×
しゃがみ振り向きⒷ	可能	×	△
ジャンプⓀⓀ	可能	×	[illegible]
宿中⇦Ⓐ	不可能	×	×
宿中⇧Ⓚ	可能	[illegible]	[illegible]
風車中Ⓐ	不可能	×	×
風車中⇦Ⓐ	(強制シフト)	×	×
風車中⇨ⓀⓀ	可能	×	[illegible]
歪車	不可能	―	―
歪車中⇦Ⓐ	(強制シフト)	×	×
⬅または⬉Ⓐ	可能	[illegible]	[illegible]
➡または⬈ⒷⓀ	可能	△	△

×……シフト後に宿中⇦Ⓐを出しても、最速クラスの立ちⒶで割り込まれる
△……シフト後に宿中⇦Ⓐを出せば、ほぼ割り込まれることはない
○……シフト後に宿中Ⓑを出せば、ほぼ割り込まれることはない
※1：3発目をキャンセルしてシフト
※2：攻撃後、わずかに後退してから宿にシフト

ゲー事典
ミツルギ：技をかわす性質がある居合中Ⓑは、あらゆる場面で使える。相手が手を出してきそうなところでいきなり構えて使っても効果が高い。なお、ヒット後は⇩Ⓑで追い打ち可能だ。
タキ：下段攻撃の宿中⇩Ⓚは発生が早く、相手の上段をかわす能力も持つ。リング際で当てれば相手をリングアウトさせることも可能なので、チャンスがあったら狙ってみよう。

キリク Kilik 対戦攻略

局地戦の読み合いを充実させよう

大ダメージを与えるチャンスが少ないキリク。それだけに、場面ごとの状況を把握し、効率のいい選択肢を用意することが必要不可欠だ。細部まで戦略を練り込み、対戦に活かせ！　Text：ちゃっきー

⇩Ⓐ後の選択肢を〇〇

見切られにくい下段の横斬りとして重宝する⇩Ⓐ。これがヒットした後は両者五分の状況となる。ここでの選択肢は、キリクにとっての最重要ポイントになるだろう。

まず最初に覚えたいのは、⇩Ⓐ後に⇨⇨などのランコマンドを先行入力し、立ち状態を作るテクニック。これで、間髪を入れず再度⇩Ⓐにつなぐことができる。⇩Ⓐには上段攻撃をくぐる性質があるため、非常に有効だ。

これに対し、中段の選択肢になるのが立ち途中Ⓚ。出が早く、カウンターを取れれば立ち途中ⓀⒷまでが連続ヒット。空中コンボまで含めれば十分なダメージが期待できる。出の早い技を持たないキャラに対しては、この二つだけでも有効な攻めになるだろう。しゃがみガードしがちな相手に対しては、⇦ⓀⒷを使ってみるのもいい。

さて、問題は出の早い技を多く持つキャラに対して。上段であれば⇩Ⓐ、特殊中段であれば立ち途中Ⓚがかわしつつヒットしてくれるが、出の早い中段技には両方共つぶされてしまう。そこで、⇩Ⓐから上下方向のステップや8WAY RUNにつなぐ選択肢も用意しよう。もちろん、ここでステップ中Ⓑからの連係を使ってもいい。また、⇩⇙⇦Ⓐや⇩⇙⇦Ⓚも有効な技。出の早い振り下ろし系の打撃を弾きつつ、上段攻撃をかいくぐる汎用性の高い選択肢だ。

攻撃連係の起点となる⇩Ⓐはキリクの生命線。近〜中距離まで、幅広いレンジで活躍する。

ダッシュやランのコマンドで立ち状態を作り、すぐさま再度⇩Ⓐへ。有効連係の一つだ。

⇩⇙⇦は一部の縦斬りを弾く。出の早いⒷ系の攻撃で割り込む相手にインパクト判定が合う。

⇩⇙⇦Ⓐは攻撃自体の姿勢が低く、リーチも長い。一方の⇩⇙⇦Ⓚは出が早さが魅力だ。

〇〇〇W コマンド投げ

〇〇〇〇Ⓐ+Ⓖ〇〇Ⓐ〇〇〇〇Ⓑは準封師からの技となっているが、その性質は投げ技。出は少々遅いものの、3段目まで入ると相手を高々と浮かすことができ、その後〇ⓀⒷで追い打ちできる。ここまで決まれば全体力の4割程度を奪えるぞ。投げ抜けの甘い相手には、積極的に狙っていこう。

ただ、1段目はもちろん、2段目の投げもⒶで抜けられてしまうのが難点（1段目のダメージも入らない）。しっかり入力してくる相手には、抜けコマンドがⒷになる⇩⇙⇦Ⓑ+Ⓖ⇦〇Ⓐ+Ⓑを交ぜて読みを外すしかないだろう。ただし、残念ながらこちらは総ダメージが低めだ。

途中で投げ抜け可能になっているので、もう一つの派生を〇〇させよう。

浮いた相手には、お約束の〇ⓀⒷで追い打ち。合計で全体力の4割程度を奪える。

〇〇始動の特殊なコマンド投げ。追加入力で、派生投げ→浮かせ技とつながる。

SOULCALIBUR II

シャンファ Xianghua 対戦攻略

状況判断に磨きをかけろ!!

基本の立ち回りが身に着いたら、状況に合わせた有効な技を覚えて戦力アップ！お互いの位置関係や有利な状況を正確に見極めよう。　Text：伊勢猫

中段横斬りの使い分け

カウンター時に連続ヒットするⒶⒶⒶ始動技で、近〜中距離戦のけん制技としても優秀な立ちⒶ。とはいえ、攻撃判定が上段であるためにしゃがみガードや上段避け性能を持つ技で対処されやすい。

そこで登場するのが、中段判定の⇦Ⓐや⇦⇦Ⓐといった横斬り属性を持った技。攻撃発生こそ浮かせ技の⇦Ⓑに若干劣るが、しゃがみ&ステップの両方に対応可能なことを考えれば、それを差し引いても使う価値は十分だといえる。それぞれの性質と使いどころを説明しておくと、⇦Ⓐはガードされても確定の反撃を受けないノーリスクな中距離のけん制技。ヒット後は相手の背後を取ることができ、振り向き攻撃に対してもⒷⒷor⬇Ⓐでカウンターを狙える。

これに対して後者の⇦⇦Ⓐは、上段避け性能を持った中〜遠距離で威力を発揮するけん制技。近距離でガードされると反撃を受けるが、ヒット後は回復不能な崩しの誘発から、受け身際に二択を狙える。また、中・上段の連係技に変化するホールド入力の⇦⇦Ⓐ（カウンター時に連続ヒット&有利）は、ガード時も確定反撃を受けない。お互いの間合いを詰めたい場面では、積極的に使っていこう。

上段避け性能こそなくなったが、けん制としては優秀。ステップ対策として使っていこう。

カウンター狙いで出すなら、崩れから⇦Ⓑが確定する⇧Ⓐ+Ⓑ（上段避け性能あり）が狙い目。

遊歩謡の使い方

移動中に上段避け性能があり、移動後はしゃがみ状態を作り出す特殊移動技のⒶ+Ⓚ。この技は間合いを詰める移動手段として使う以外にも、ソウルチャージでガードブレイク性能が付加されるⒶ+ⓀⒷを使った起き攻めが有効。投げや空中コンボ後の起き上がり際に狙ってみよう。

ステップ〜Ⓐ+Ⓚとしていけば、〇〇〇〇〇〇〇〇も可能だ。

リングアウトを狙うには？

リング際へ相手を追い込んだら、リングアウトを取れる技で一気に勝負を決めたい。基本となる各種の浮かせ技以外では、後方へと相手を吹き飛ばせる⇦ⓀやⒶ+ⓀⒷがガード後のリスク小さくてオススメ。相手の左側面にリング際があるなら、モーションの前半に上段避け性能を持つ⇨Ⓚでも落とすことが可能。相手右側面からの横投げや下段のⒶ+Ⓑでも、リング際ギリギリなら落としていける。

これ以外では、1〜3発目までが連続ヒットするⓀⒶⒶⒷが狙い目。移動距離の長さを活かし、リング際へ相手を押し込んで二択を狙え！

ヒット時は出し切りor3発止め→⇧Ⓑで二択。ガード時も3発止めなら確定反撃無し。

ゲー事典
キリク：キリクのコマンド投げも、1段目の投げ抜け受け付けは一般的なものと同様短めになっている。後わずかでトドメをさせるときは、あえて2段目までつながないのもアリだ。
シャンファ：Ⓐ+Ⓚの移動中は相手を自動追尾する性質を持っているが……ダウン状態の相手にⒶ+ⓀⒷがヒットしないので注意。寝たままの相手に対しては⇨Ⓑ+Ⓚを狙ってみよう。

必殺の一撃をたたき込め！

基本戦術に大幅な変化は無いが、ダメージ効率は前作を上回る。近距離でその爆発力を発揮すれば、機動力不足はそれほど気にはならないだろう。

Text：アストロ

武器を活用せよ

長い武器が特徴のアスタロス。技の発生は全体的に遅い部類に入るが、それを補えるリーチがあるため、遠距離からの攻撃で優位に立てる。

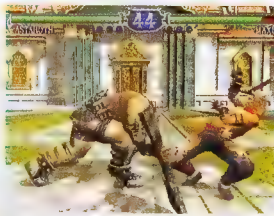
遠距離から中間距離にかけてはムクスーザ(⇦Ⓐ)が有効。技の発生が早く、相手の8WAYRUNに当てやすい。攻勢を維持できるという利点もあるため、近距離戦を仕掛けるための架け橋ともなる。

逆に、相手との間合いを離したいのであれば、ロツェリオ(ⒶⒷ)を使っていきたい。この技は上段横斬り→中段縦斬りの連係で、ノーマルヒットでも連続ヒット。ガードされても相手との間合いが離れるため、壁やリング際などに追い詰められている状況で使うと効果的だ。

相手との間合いを離したいのであればロツェリオを使っていきたい。

けん制としても重要な役割を持つ。相手も安易に踏み込めないはず。

発生が早い中段攻撃のヴィメル(⇦Ⓑ)は、ホールド入力することにより、ガードされてもアスタロス側が有利な状況を作り出すことができる。近距離で有利な状況をなかなか作り出せないアスタロスにとっては貴重な技だ。

効果的な使いどころは、スルバルト(⇨⇨Ⓚ)ヒット後や投げ技のトゥルサロス(Ⓑ＋Ⓖ)の後。相手の起き上がりに合わせてホールド入力のヴィメルを出せば、相手の早い起き上がりからの攻撃に対してもカウンターヒットさせられるため、投げ技との二択を迫ることができる。

まずはヒットさせることよりも、ガードさせることを最優先しよう。

超強力！　ギュルガンメイル

新技のギュルガンメイル(⇧Ⓐ＋Ⓑ)は、ボタン入力をホールドにすることで打撃投げへと変化する。この打撃投げが成立した場合は、アスタロス側が凄まじく有利。スルバルト(⇨⇨Ⓚ)はもちろんのこと、打撃投げのアディ・リアスファーザ(⇩⇘⇦ⒶⒶⒶⒶⒶⒶ)までもが硬化中の相手にヒットする。後者の技をヒットさせれば全体力の5割強を奪えるので、非常に強力だ。

注意点は、ギュルガンメイル成立後に普通にアディ・リアスファーザを出しても、初段がスカってしまい打撃投げには移行しないこと。コマンド入力後はレバーを素早く⇨方向に入れておくように。これで攻撃と同時に前へ移動し、打撃投げが成立する初段がヒットする。

ギュルガンメイルの最大の狙いどころは、ガードインパクト成功後。リーチが短く、発生も遅いので、相手が素早くガードインパクト返しを入れれば、そのスキにヒットさせられる。ガードされても相手との間合いを離し多少不利なる程度なので、仕切り直しに持っていける。

ガンメイルは、打撃投げになる。

ヒット後はレバー⇨入れのアディ・リアスファーザで追撃しよう。

構えを使った戦術

今回はデキスターホールド(以下デキスター)、シニスターホールド(以下シニスター)といった「横構え」に注目。つぶされにくい移行パターン、横構えからの攻めをマスターすれば、戦力アップ間違い無し！　Text：RED

※本稿では「デキスターホールド」と「シニスターホールド」を、まとめて「横構え」と表記しています。

デキスター＆シニスターホールド

横構えⒶはリーチが長く攻撃範囲の広い下段横斬りなので、非常にヒットさせやすい。ヒット後はナイトメアが大きく有利になり、近距離でなければガードされても確定の反撃を受けることは無い。それ自体のダメージは小さいが、ローリスクで攻めのチャンスを作れる重要な技なのだ。

横構えⒶをヒットさせたら、距離に応じて攻め方を変えていくようにしよう。

まず、投げが届く間合いであれば、最速の投げと⇧Ⓑによる二択を迫るのが強力だ(立ち技では割り込めない)。

横構えⒶをヒットさせて、中間距離から攻め込むきっかけを作っていこう。

ヒット後は間合いによって攻めの選択肢を変えていきたい。近距離なら投げと中段の二択だ。

逆に、横構えⒶの先端ギリギリを当てたような場合は一工夫が必要。一歩走って間合いを詰めて、投げor⇨⇨Ⓚ始動の連係で攻めるのが一つの手だが、これは発生の早い技による暴れにやや弱い面がある。相手の反応によっては、その場からの⬅Ⓐや⇧Ⓐといった選択肢も交ぜていこう。

このような間合いでは、横構えⒶ一発止めばかりでなく、横構えⒶ⇩Ⓐの打ち切りを適度に交ぜるのも効果的だ。

横構えⒶをガードされるようになったら、横構えⒶ＋Ⓑや横構えⒷといった中段攻撃を交ぜてガードを崩していく。

横構えⒶ＋Ⓑヒット後は横構えⒶと同程度に有利なので、通常構えに戻っている場合は、同じように攻めていける。

ホールド入力で再度横構えに移行して、Ⓐを軸とした攻めを再開させるのもいい。

また、横構えⒶ＋Ⓑ→横構えⓀという連係は、横構えⒶ＋Ⓑが強制的に相手をしゃがませる技ということもあり、ガードされた場合でも割り込まれにくい。横構えⓀのカウンターヒットはリターンも大きいので、積極的に狙おう。

横構えⒶ＋Ⓑを使う上での注意点は、横構えⒶより若干リーチが短いこと。距離により横構えⒷを使っていこう。

横構えⒶを強く警戒する相手の場合、横構えを見ただけでしゃがむことも……。

そこで新技の登場！中段の横構えⒶ＋Ⓑでガードを崩し、さらに攻めを継続する。

移行パターン考察

特殊構えへの移行中をつぶされないようにするには、2段以上の連係技キャンセルから移行するのが最有力。また、横構えは移行した瞬間の間合いがその後の攻めやすさを左右するので、その点にも注意して移行パターンを考えたい。

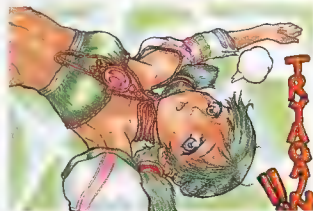
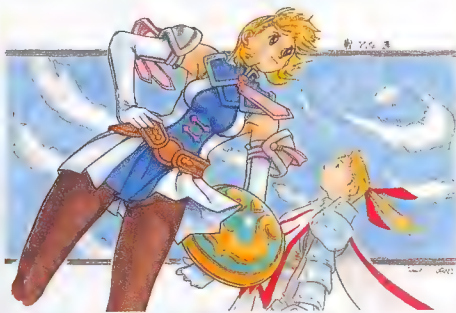
立ち合いでⒶ⇩Ⓐを意識させてⒶ→デキスターなどは、最も基本的ながら対応されにくく、間合いも計りやすい。密着から⇩Ⓚor⇩Ⓐ→立ち途中Ⓐ→デキスターのように、移行後ベストな間合いになるように連係を組むのも効果的だ。

アスタロス：相手がリング際に居る場合は、ギュルガンメイル後に⇨⇨Ⓚでリングアウトさせよう。逆に自分がリング際に居る場合は、こちらが負けてしまうので注意。
ナイトメア：横構えⓀの発生フレームと横構え中にⒼを押してガード状態になるまでのフレームでは、後者の方がかなり遅い。やばいときは、ガードより横移動or横構えⓀがベターだ。

デフォルトキャラ技表正誤表

前号の付録ポスターで掲載した技表にいくつかの間違いがありました。以下の通りに訂正させていただくとともに、ご迷惑お掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。

訂正のある技	訂正欄	訂正内容
●ラファエル(追加技:ヴォイスシェイパー　プレパラションB中⇦Ⓐ　上)		
ブラックムーン(⇨⇨Ⓚ or プレパラション⇨中Ⓚ)	攻撃判定	誤)上　正)中
ワイヴァーンテイル(⇨⇨Ⓐ+Ⓑ or ➡Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	追加)Ⓖキャンセル可
ステップアヴァン(⇩⇧⇨)	備考欄	追加)近距離で上段及び突き攻撃をくぐったとき、自動反撃発動
バックフルーレ(プレパラションB中⇨Ⓐ)	技名、コマンド、攻撃判定	誤)バックフルーレ　プレパラションB中⇨Ⓐ　上　正)ダークネスフラッド　プレパラションB中⇦ⒶⒷ　中、中
●タリム		
ボルフォンベイン(⇧ⒶⒶ)	攻撃判定	誤)上上・上上　正)上上・上中
サフォール(⇩Ⓐ or しゃがみⒶ)	攻撃判定	誤)下　正)特中
サイ・ベム(⇨⇨ⒶⒶ or ➡ⒶⒶ)	備考欄	削除)二段目ディレイ可
シャッツァル(⇙Ⓑ)	備考欄	誤)エアーソルトへシフト　正)エアサイドターン2へシフト
フェイカディ(⇨ⒷⒶ)	備考欄	誤)エアーソルトへシフト　正)エアサイドターン2へシフト
レリムブレイ(⇩ⓀⒶ)	攻撃判定	誤)下・中　正)下・上
ワインディードキック(⇨Ⓚ)	攻撃判定	誤)上　正)中
ティングレイ・バグ(⇩Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	誤)エアーソルトへシフト　正)エアサイドターン2へシフト
ヴァイナルリール(しゃがみ⇧ⒷⒷ)	コマンド、攻撃判定	誤)しゃがみ⇧ⒷⒷ　下・中中　正)しゃがみⒷⒷ　中・中中
ティジィーベイル(振り向きⒶⒶ)	備考欄	誤)エアーソルトへシフト　正)エアサイドターン2へシフト
イェルバッファー(振り向きⒷⒷ)	備考欄	追加)二段目ディレイ可
ファスツカイル(しゃがみ振り向きⒶ)	技名	誤)ファスツカイル　正)メイヴァリン
リールカイル(ジャンプⒶ)	備考欄	誤)エアーソルトへシフト　正)エアサイドターン2へシフト
バリントキック(ジャンプⓀ)	攻撃判定	誤)下　正)中
アモエイバル(⬆or⬇Ⓑ)	備考欄	誤)エアサイドターン2へシフト　正)エアサイドターン1へシフト
マーレットファーディ(⇩⇧⇨Ⓑ+Ⓖ⇦⇨Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	削除)追加投げはタイミングよくⒷで投げ抜け可
●カサンドラ		
シールドブラス(BⒶⒶⒶ)	備考欄	追加)三段目ディレイ可
ホーリークレセントキック(ジャンプⓀ)	コマンド	誤)ジャンプⓀ　正)Ⓖジャンプ Ⓚ
グレミーシールド(壁ジャンプⒷ)	攻撃判定	誤)中　正)中中
●ユンスン		
連刃双鳴脚(ⒶⒶⓀⓀ)	備考欄	誤)四段目ホールド可　正)三段目ホールド可
刃面壁(⇙⇨ⒷⒷ)	備考欄	追加)二段目ディレイ可
牙脚剛刃(Ⓚ⇦Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	削除)三段目インパクト属性(対縦)あり
乱足剛刃(⇨ⓀⓀ⇦Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	削除)三段目インパクト属性(対縦)あり
回天跳膝刀(⇨⇙ⓀⓀ⇧or⇩Ⓐ)	備考欄	追加)⇨⇙ⓀⓀ⇧or⇩で二段目をキャンセル可
響杯剛刃(⇧ⓀⓀ⇦Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	削除)三段目インパクト属性(対縦)あり
連旋儀(⇩Ⓐ+Ⓚ)	攻撃判定	誤)中下　正)特中下
刃面壁(➡ⒷⒷ)	備考欄	追加)二段目ディレイ可。➡Ⓑ⇨で水鶴へシフト
●ミツルギ		
腑開(Ⓐ⇨)	備考欄	誤)振り上げ系を除く　正)斬り下ろし系のみ
切株伐(ジャンプⒶ)	攻撃判定	誤)中　正)上
腑開(⬅Ⓐ+Ⓚ)	技名	※1
駆双(⇨⇨ⒶⒶ or ➡ⒶⒶ)	攻撃判定	追加)上・上
●タキ		
揺刃(⇦⇦Ⓐ or ⬅Ⓐ)	備考欄	追加)⇦⇦Ⓐ or ⬅Ⓐで技後の位置が変わる
二ッ鬼(⇦Ⓑ)	攻撃判定	誤)中中　正)中
産霊狩(ソウルチャージ効果中Ⓑ⬇中Ⓐ)	コマンド	誤)ソウルチャージ効果中Ⓑ⬇中Ⓐ　正)産霊中Ⓐ
地旋誅(⇨⇨Ⓚ or 壁走中Ⓚ)	攻撃判定	誤)中中　正)特中特中
乱影狩(立ち途中ⒶⒶⒶ)	攻撃判定	誤)中・上・上　正)中・上・中
颶颯(立ち途中ⒷⒷ or ジャンプ進出しⒷⒷ or 壁ジャンプⒷⒷ)	備考欄	追加)Ⓑ⇧or⇩or⇨Ⓐ+Ⓑで笹火宙へシフト
闇乱(⬆or⬇ⒶⒶⒶ)	備考欄	追加)⬆ⒶⒶ⬆Ⓑ+Ⓚ、⬇ⒶⒶ⬇Ⓑ+Ⓚで歪車へシフト
●キリク(追加技:風戒越　⇨ⒶⒶⒷ+Ⓚ　上・上・中)		
風夜魄(⇨ⒶⒶ⇧Ⓑ)	コマンド	誤)⇨ⒶⒶ⇧Ⓑ　正)⇨ⒶⒶⒷ⇧
風穿牙(⇨ⒶⒶ⇩Ⓑ)	コマンド	誤)⇨ⒶⒶ⇩Ⓑ　正)⇨ⒶⒶⒷ⇩
準奉師(⇩⇧⇦)	備考欄	誤)振り上げ系を除く　正)斬り下ろし系のみ
●シャンファ		
水月脚(⇩Ⓐ+ⓀⓀ)	攻撃判定	誤)下・中　正)下・中中
希芳瑟(➡Ⓑ+Ⓚ)	備考欄	誤)インパクト性能(対上段)あり　正)インパクト性能(対横属性上段)あり
鼓燕剣～乖遊瑟(⬋or⬉ⓀⒶⒷ+Ⓚ)	備考欄	誤)インパクト性能(対上段)あり　正)インパクト性能(対上中段)あり
紅躍刺～撥引(⬊or⬅or⬉Ⓑ⇦)	備考欄	誤)インパクト性能(対縦)あり　正)インパクト性能(対縦属性上中段)あり
乖退瑟(⬅Ⓑ+Ⓚ)	備考欄	誤)インパクト性能(対縦)あり　正)インパクト性能(対縦属性上中段)あり
●マキシ		
返り膝割り(しゃがみ振り向きⓀ)	技名(読み方)	誤)かえりびざわり　正)かえりひざわり
返り夜汐(禄存中ⓀⓀ)	備考欄	追加)二段目ディレイ可
●アイヴィー		
ワーシッパーサイン(⇩Ⓐ)	攻撃判定	誤)下　正)特中
スパイラル キャスト(⇦Ⓐ+ⒷⒷ)	攻撃判定	誤)中中(中)・中中中中中　正)中中・中中中中中
スパイラル ジルフェ(⇦Ⓐ+ⒷⒷ)	攻撃判定	誤)中中(中)・中中中(ガード不能)　正)中中・中中中(ガード不能)
アームトランス(Ⓑ+Ⓚ)	備考欄	誤)インパクト性能(対横)あり　正)インパクト性能(対横属性上中段)あり
サスペンス サイン(しゃがみⒶ)	攻撃判定	誤)下　正)特中
ライオット ジルフェ(立ち途中Ⓐ+ⒷⒶorⒷ)	攻撃判定	誤)中・中中　正)中・中上
トランス ディジィ(素霊が四度交代する2中Ⓐ+ⒷorⒷ+Ⓚ)	備考欄	追加)投げ側と同じボタン(ⒶorⒷ)で投げ抜け可
ジルフェ フェンサー(素霊が四度交代する4中Ⓑ+Ⓚ)	攻撃判定	誤)中・中　正)中
●ナイトメア		
シャドウバスター(⇩Ⓑ)	攻撃判定	誤)特中　正)中
スプリットバスター(しゃがみⒷ)	攻撃判定	誤)特中　正)中
ニーキックラッシュ(チーフ・ホールド中ⓀⓀ)	攻撃判定	誤)中・中　正)中・上
ファントムスラッシュ(デキスター・ホールド中ⒶⒶ)	攻撃判定	誤)下　正)下・上
アーマーブレイカー(BGⒷⒷ)	備考欄	追加)BGⒷⒷでベース・ホールドへシフト
ブレイズシュトローム(Ⓐ+ⒷⒶ)	攻撃判定	誤)中中中・下　正)中中・下
バックスピンスラッシュ(⬊or⬅or⬉Ⓐ)	備考欄	追加)Ⓖキャンセル可
アップトス(しゃがみ中⇧Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ)	コマンド	誤)しゃがみ中⇧Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ　正)しゃがみ中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
●ヴォルド(削除技:テイストバッドローリング　立ち途中ⒷⒶ+Ⓑ　中・中中)		
ヘッドリバーサー(⇦⇦Ⓚ or ⬅Ⓚ)	備考欄	追加)ダウン状態へ
ラチェットスクリーマー(⇨⇨Ⓚ)	攻撃判定	誤)中　正)中中
ブラムウィロー(Ⓑ+Ⓚ、背向け状態でⒷ+Ⓚ)	備考欄	誤)相手の体力の方が自分の体力より多い場合のみ体力消耗　正)自分の体力の方が相手の体力より多い場合のみ体力消耗
インセイントラップ(⇨⇨Ⓐ+ⓀⓀ)	備考欄	追加)一段目後半は、ダウン状態の相手にしかヒットしない
ローリングクレイジー(背向け状態でⒶ+Ⓑ、ジ・ラック中Ⓐ+Ⓑ)	攻撃判定、備考欄	誤)特中中　正)特中　追加)ヒット時追加攻撃(中)が発生
コールペインミミック(背向け状態で⇦Ⓑ+Ⓚ)	コマンド	誤)背向け状態で⇦Ⓑ+Ⓚ　正)背向け状態で⇨Ⓑ+Ⓚ
ワグミミック(背向け状態で⇨Ⓑ+Ⓚ)	コマンド	誤)背向け状態で⇨Ⓑ+Ⓚ　正)背向け状態で⇦Ⓑ+Ⓚ
フールハンガー(ジ・ラック中Ⓑ)	備考欄	誤)背向け状態へ　正)ジ・ラック(足側前方)Ⓑのみ背向け状態へ
フールリチュアル(ジ・ラック中Ⓑ+Ⓚ)	備考欄	誤)振り上げ系を除く　正)斬り下ろし系のみ
ラックスティンガー(ランドフィッシュ中Ⓚ)	コマンド	追加)ジ・ラック(頭側前方)中Ⓚ
ブラインドダイブ(⇧Ⓐ+Ⓑ or しゃがみ⇧Ⓐ+Ⓑ)	備考欄	誤)自動的にローリングクレージー(後半)へシフト　正)追加攻撃(中)が発生
リグルステップ(⇩⇧⇨)	備考欄	誤)追加入力⬆or⬇で前後に移動可能　正)追加入力⬆で後に移動可、その後は⬆で前にも移動可能
ミリオンバイト(⬊or⬅or⬉Ⓐ+Ⓑ)	攻撃判定、備考欄	誤)中中中　正)中(中中)　追加)ホールド時間により攻撃回数が変化
ブラインドハーヴェスト(背向けⒷ+Ⓖ)	備考欄	誤)Ⓑで投げ抜け可　正)投げ抜け不能
●アスタロス		
キュ・ロックディル(Ⓑ⇨Ⓚ)	備考欄	削除)二段目ディレイ可
エル・アークリオン(ⒷⒷ⇨)	備考欄	削除)二段目ディレイ可
キュメルシア(⬋or⬉Ⓑ)	備考欄	誤)ホールド可　正)Ⓑホールド(最大)でガード不能に

※1……誤)腑開(ふびらき)　上　インパクト性能(対縦:振り上げ系を除く)あり　正)六道ノ裁(りくどうのさばき)　中(打撃投げ)　⬅Ⓐ+Ⓚ⇨で投げ後の位置が変わる

⬆(青森県　ふちこま君)
★若さ炸裂、元気に暴れる巫女。負けても全然挫けなさそうで、好感度高し！

⬆(北海道　烈火うらん君)
★邪剣が生み出す激しい奔流の、ただ中にいる姉妹。またいつかのように、こんな青空の下で笑い合ってほしい。

⬆(岡山県　P.Wさん)
★性格通りのじゃじゃ馬RUN！偉大過ぎるぜヘバイストス!!

⬆(東京都　葉月忍さん)
★それぞれが背負う暗い宿命、それに負けない気丈なキャラたち。この物語からは、最後の幕が引かれるまで目が離せませんな!!

⬆(福岡県　皐月トミィさん)
★ここへビシバシ嘆願投稿する傍ら、ナムコ社屋に朝な夕な念波を送るがよい。

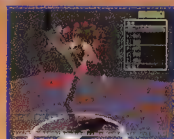
⬆(長野県　アキヲさん)
★……まだドキドキしてるっ、てか(汗)。巫女の攻撃ゆえ、すべて峰打ちとしておこう。

⬆(山口県　里見チサキさん)
★心も技も、一段と洗練された感のある彼女。霊剣無くとも、運命を切り開けるはず……。

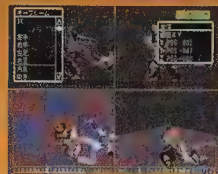
ゲー事典　お便り募集：当コーナーではキャリバープレイヤーの皆さんからのお便り、感想、ご意見、質問、イラスト投稿など、とにかく何でもお待ちしています。送り先はこちら→
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　「聖★キャリっ子学院 係」　E-mail→sc2@arcadiamagazine.com

PlayStation®2

理想の格闘家も、自分の分身も思いのまま! 自分だけの熱いバトルを演出しよう!

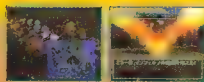
パーツを組み合わせてオリジナルキャラクターをツクる。

基本動作からオリジナル技までモーション作成、自由自在!

「コンボ」も「浮かし」も再現可能! 10連コンボもツクれるぞ!

自分好みのキャラクターが完成したら、いざ、勝負!

いろいろな視点で作成できるから細かいモーションも設定可能!

全部で6流派、合計600種類以上のサンプルモーションを収録!

初心者でもエキスパートでもRPGが作れる究極のRPGツクール!

"プレイステーション2"専用ソフト | RPG作成ソフト
2002年8月8日発売! | 標準価格7,800円(税抜)
©2002 ENTERBRAIN, INC./空想科学

株式会社 エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL:03-5433-7854(営業局)
ホームページ http://www.enterbrain.co.jp

※写真は、実際の商品とは異なります。

ついにボクは
夢のキャラクター作成キットを手に入れた。

PlayStation 2

3D格闘ツクール2

SAMPLE 1

3D格闘ツクール2

ツクールシリーズ最新作!!

キャラクターがツクれる。
動きや技もツクれる。
3D格闘ゲーム作成ソフトの決定版!

8月発売予定!

"プレイステーション2"専用ソフト | 3D格闘ゲーム作成ソフト | 標準価格 7,800円(税抜)

このソフトで作る楽しさと開発者の苦労を知っとけ!?

「自分で作ったキャラに、自分で作った技を使わせたい……」そんな、格闘ゲーム大好きプレイヤーの夢を実現してくれるソフトがこの「3D格闘ツクール2」だ! 自由度は高いが決して難解ではない作りになっているので、ちょっとした片手間でも楽しいいし、ガッツリと作り込むこともできる。ここでは、そんな本作の魅力をアルカディア的視点で解説してみよう!!

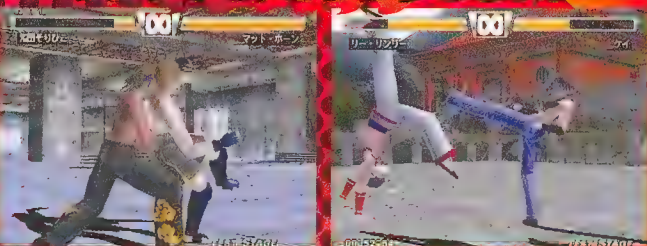
ハード	PlayStation2
メーカー	エンタープレイン
発売日	8月発売予定
価格	7,800円(税別)
備考	プレイ人数1～2人 PlayStation2専用メモリーカード2022KB以上使用

3D格闘ツクール2®

気合いで全部作るもよし!

ここがキモの「モーションエディット」。時間をかければかけるほど、きれいなモーションが作れる。

まずはこんな感じでパーツを組み合わせたり、色を変えたり、もちろん名前も付けられる。

サンプルをアレンジするもよし!

特に投げ技などは、両者のモーションを理解していないと難解。サンプルをいじって練習だ!

これらはサンプルキャラクター。読み込んで好きにアレンジ可能。利用すれば作業が楽に。

見た目からモーションまで自在にエディット 自分で作れば数倍楽しい!!

まずは、本作で可能なエディット要素を挙げてみよう。

●キャラクター：読んで字のごとく、キャラのエディット。体やコスチュームのパーツを組み合わせ(色も変更可能)、キャラのモデルを作れる。もちろん名前も付けられるし、制作者などのデータも入力できる。

●モーション：キャラの各種動きを作成。基本となる立ち構えから、前後移動、技モーションといった動作を作れるぞ。攻撃判定や発生／持続／硬化なども自由自在だ。

●コマンド：作成した技をどんなコマンドで出すかを決められる。ディレイ幅を決めたり、最大10連までのコンボ技にできたり、芸が細かいぞ。

といった感じで、思った以上にミクロな部分(データ)まで思い通りにできる。コダワリ派のプレイヤーも、きっと納得すること請け合いだ。

また、手軽に楽しみたい人用に、ちゃんとサンプルキャラクターが用意されているのがウレシイ。サンプルキャラクターのモーションを少し変えたり、それっぽい技同士をコンビネーション技にするだけでも、相当オリジナルな感じが出るぞ。

ここに、最初から自分の作った技を一つ入れれば、もう完璧に近い。世界でたった一人しか居ない、オリジナルキャラクターが堂々完成だ!

実際にオリジナルキャラを作って対戦してみたぞ!!

3D格闘といわれたら、黙っちゃ居られないのがアルカディア編集部。一丁、本作の実力とやらを推し量ってやろうじゃないのさ! と立ち上がったのがこの二人だ!!

さく裂! オリジナル必殺技!!

最終野獣兵器 アストロ

オリジナルキャラ作成に挑んだのはライターのアストロと編集のイタキョー。時間が無いため、基本はサンプルキャラに技を三つ四つ追加するなど、各自なりの工夫を凝らしたものに。

アストロのキャラは、意外にもスタンダードっぽいジークンドー。ただし、見た目はヤバいぞ。

対するイタキョーは自称鷹○使いだけに、スモウちっくな外見に決定。

キャラをイザ闘わせてみると、今風の格闘ゲーム的システムのせいで想像以上に対戦が成立している。ただ、お互い自キャラのコマンドがよく分からず……。

単なるヒマつぶしにも、やり込むにも最適の『3D格闘ツクール2』、君も1キャラ作ってみてはどう?

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

アミューズメントマシンショー秋開催！

一般入場チケットを10組、ペアで計20名様にプレゼント!!

人気ゲームや発売前の最新アミューズメント・エンタテインメントマシン約2,000種が出展予定の、アミューズメントマシンショーは、今年で何と40回目の開催になる。

開催日時などは以下の通り。

会場：東京国際展示場（東京ビッグサイト）
期間：9月19日（木）～21日（土）
※19日（木）、20日（金）は業者招待日となっているので、関係者以外は入場できません。
一般公開日は、9月21日（土）のみ。
■オフィシャルホームページ
http://www.jamma.or.jp/am-show/
■iモード専用オフィシャルホームページ
http://www.jamma.or.jp/am-show/i/

なお、前売り入場券は、チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、ぴゅうぷらざなど各種チケット売場窓口にて販売が開始されている。料金は、中学生以上700円（当日は1,000円／税込）で、小学生以下または60歳以上は無料となっている。

今回は、一般公開日の入場券を2枚ペアで10組、計20名様にプレゼントします。応募については204ページを参照してください！

※写真は昨年の第39回AMショーの様子です。

ナムコ、アーケード2タイトル発表

クララが立った！　アフレコスタジオとチョコベーダーがアーケードにリンク

ナムコから2作、アーケード新作の発表があった。

一つは、食玩『宇宙大作戦チョコベーダー』をゲーム化するというもの。家庭用ゲームや食玩、ネットとリンクを持たせた、壮大なメディアミックスを予定しているらしい。

もう一つは、アニメの声を吹き込むアフレコゲーム『アフレコ！』。入力装置はマイク一つで、画面に出るアニメの口パクに合わせて、公衆の面前で熱いセリフを当てるというもの。作品タイトルは『あしたのジョー』『ハイジ』『ベルサイユのバラ』など6作品で、発売までにはタイトルがさらに増える予定とのこと。

どちらも発売は秋以降。次号から、詳しく情報を追うぞ。

宇宙大作戦チョコベーダーに関しては、オフィシャルホームページもあるぞ。　http://www.chocovader.com/

『アフレコ！』は、声を通して魂をマイクに叩きつければ……、

アニメの熱く濃ゆい世界に、声で参加することができるのだ。

冷たく熱いセガの夏

お台場に鈴木祐プロデュースのお店登場＆プライベートショー開催

7月に開催されたセガのプライベートショでは、『セガ四人打ち麻雀 MJ（次号にて紹介）』と『バーチャストライカー2002（30ページに掲載）』が初めて実機で登場した。ほかに、『VF4 エボリューション』、『ビンゴパーティー スプラッシュ』なども設置されており、会場を賑わしていたぞ。

また、このたびセガは「セガ アミューズメント」の初代イメージガールとして、タレントのMEGUMIさんを起用。東京ジョイポリスにて発表会が行なわれた。今後は店頭のぼり、店内POPにも登場する予定だとか。

さらに東京ジョイポリスでは、バーチャの生みの親といえばこの人、鈴木裕氏がプロデュースしたデザートショップ「ICBIY」を展開。店舗内やデザートのパッケージに至るまで同氏が関与。『ビーチスパイカーズ』やバーチャファイターシリーズをはじめとしたキャラクターも、パッケージに今後登場する予定のようだ。今年の夏もセガが熱い!!

『DOC』筐体とのコンバージョンキットでもある『MJ』は長蛇の列。発売は秋予定。奥に見えるデカイのが、『ビンゴパーティ スプラッシュ』だ。

「ICBY」のお店の写真。矢印の位置に、鈴木裕氏直筆サインがあるぞ！ お台場ジョイポリスに行く人は、注意して見てみよう。

ナンジャが餃子で競技場!?

池袋サンシャインのナンジャタウンに餃子専門スタジアムがオープン！

餃子といえば宇都宮……そして池袋!?

ナムコのテーマパーク「ナンジャタウン」内に、この夏（7/19～）「池袋餃子スタジアム～福袋餃子自慢商店街～」が出現！

第二次大戦の終了とともに中国より持ち込まれた餃子。その昭和30年代の活況あふれる雰囲気を「福袋七丁目商店街」に再現。そこに、宇都宮・横浜中華街・福岡などにある全国餃子有名店の餃子が集結するのだ。

企画は、「横濱カレーミュージアム」や「ラーメンスタジアム」、最近では大阪・天保山マーケットプレースの「なにわ食いしんぼ横町」（7/20～）を企画したチームナンジャだ。

また、これに合わせて、ナンジャタウンと宇都宮市が姉妹都市関係を締結！ 7月17日のオープニングイベントには市長が駆け付け、調印式を行なった。

姉妹都市提携の記者会見。マスコミの注目数で、いかに注目されているかが分かる。

福袋七丁目商店街の内部。全国のさまざまな種類・味の餃子を食べることができる。

未来筐体O.R.B.S.お台場に出現

第10回産業用バーチャルリアリティ展にナムコの大型筐体が出品

前号の特集において「テーマパークのアトラクション用筐体としての可能性も模索」と伝えたナムコ大型筐体「O.R.B.S.」だが、7月3日から5日に行なわれた「第10回産業用バーチャルリアリティ展」にて、早速、仮想空間体験マシンとして出展された。

出展したのは旭エレクトロニクス。筐体の中には「ドライブ」「景観」「住宅」など七つのシミュレーションソフトが入っており、プレイヤーが自分で選択できるようになっていた。

開発を担当した旭エレクトロニクスの藁科さんは、「昨年のAMショーのO.R.B.S.の出展を見て可能性を感じ、ナムコさんに連絡を取りました。この筐体が出回れば、住宅展示場などでも、歩き回らずにお客さんに空間を提示できる。今後も、ナムコさんと足をそろえて展開していきたい」とコメント。

「O.R.B.S.」の開発を担当した小林さん、菊池さんも、「今後はゲームとバーチャルリアリティの両方で展開していければと思います。相互で『こう使うと面白い』という形の提案が出来ればより可能性が拡がりますし、ゲームセンターだけでなく大学や会社などにも置いてもらえるようにできれば」と語ってくれた。

眼前に広がる巨大かつ広大な空間は、O.R.B.S.ならではのもの。

左から菊池氏、藁科氏、小林氏。今後の展開が楽しみだ。

渋谷頂上決戦開催！ ダーツバー「Bee」が揺れた!!

去る7月14日、渋谷にあるヒットメーカーがプロデュースするダーツバー「Bee SHIBUYA」にて、「渋谷頂上決戦」と銘打たれた大規模なダーツ大会が開催された。超ビギナー、ビギナー、スタンダード、グランドマスターの4部門で行なわれたこの大会、何と賞品の旅行券の総額は50万円！ 当日は参加者定員が200名にもかかわらず、ギャラリーも含め300名近くの人たちが来場した。首都圏を中心にダーツブームが来襲していることを実感させてくれるイベントだったぞ。

店内はダーツ野郎＆ダーツ嬢で一杯。みんな飲みまくり、投げまくりで大騒ぎ！

グランドマスタークラスの上位入賞者3名。

エンターブレインコミケ出展 会場限定商品が山盛り!!

エンターブレインは、東京ビッグサイトで行なわれる「コミックマーケット62」(8月9日〜11日)に出展するぞ。場所は西地区4階の企業ブース。気になる会場限定グッズは「天広直人・吉崎観音・篤見唯子各先生のパスネット＋マウスパッドセット(吉崎先生、篤見先生の作品は描き下ろし／各2,500円)」、「マジキュー・プレミアム」特別編集号「本気球(まじだま)vol.3(描き下ろし多数収録／500円)」、「MCTCG夜界月承〜ルナ・ファンタジア〜 スペシャルパック(ホロ仕様／1パック400円 1BOX4,000円)」だ。※価格はすべて税込みです。

なお、この記事をチェックしてくれた読者に朗報！ 次号にて激レア非売品の上記イベント駅貼り告知ポスター(絵柄は吉崎観音先生描き下ろしのアーケードゲーマーふぶき)をアルカディア読者にだけプレゼントしちゃうので、お楽しみに〜！

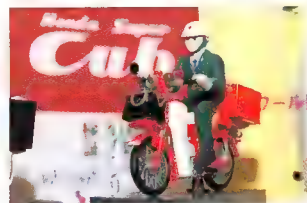
バンプレに新アイテム続々 ガンダムからスーパーカブまで！

7月9日に行なわれた内見会で、バンプレストプライズの、年末から来年にかけてのアイテムが発表されたので、いくつか紹介しよう。定番のガンダムシリーズからは、ファーストガンダムの各種フィギュアをはじめ、先ごろ発表された新シリーズ「機動戦士ガンダムSEED(仮)」のフィギュア(ストライクガンダム、イージスガンダム、バスターガンダムの3種)と、デフォルメフィギュアキーホルダー(上記3体に、ブリッツガンダム、デュエルガンダムを加えた計5種)が展示されていた(残念ながら、撮影は不可)。そして人気タイトル『ギルティギア イグゼクス』のアイテムも、ついに12月に登場。こちらは、81ページに詳細を掲載しているので、そちらもチェックしてね。

「天が呼ぶ、地が呼ぶ〜」のストロンガー・ビッグソフビ。後ろはチャージアップ状態。

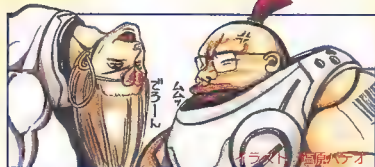
フル可動シリーズのパート3。テキサスコロニー編。ガンキャノンは108、109の二種。

Gアーマーに変形可能なガンダムフィギュア。武器も豊富に付属してて豪勢ですな。

このアイテムの制作には、実はひそかに編集部も協力していたりして……。

個人的にそそられる「スーパーカブ」。この郵便配達のほかに、ソバ屋とスシ屋が(笑)。

てあたりしだいゲームリスト

-7月16日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●2002年7月発売予定のタイトル		
SOUL CALIBUR II	ナムコ	3D格闘
つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ	ナムコ	漫才ツッコミ
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002	ヒットメーカー/セガ	スポーツ
スタートリゴン	ナムコ	アクションパズル
出撃！戦国革命	コナミ／コナミマーケティング	アクション
コドモメダル(仮)	ナムコ	メダル
麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦ver.	コナミ／コナミマーケティング	麻雀
SOUL SURFER	セガ・ロッソ/セガ	サーフィン
XIISTAG	トライアングル・サービス/タイトー	シューティング
麻雀旋風	オリエンタルソフト	麻雀
銃武者羅	ミッチェル／ナムコ	アクションシューティング
●2002年8月発売予定のタイトル		
VirtuaFighter4 Evolution	SEGA-AM2/セガ	3DCG格闘
beatmania THE FINAL	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
GUITARFREAKS 8th MIX	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
drummania 7thMIX	コナミ／コナミマーケティング	音楽シミュレーション
●2002年9月以降発売予定のタイトル(未定含む)		
セガ四人打ち麻雀 MJ(9月)	SEGA-AM2/セガ	麻雀
ワールドサッカーウイニングイレブンアーケードスタイル(9月)	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ
THE KING OF FIGHTERS 2002(10月)	イオリス/プレイモア	2D対戦格
魔斬−MAZAN−(秋)	ナムコ	剣術
チョコベーダー(仮)(秋)	ナムコ	ミニゲーム
アフレコ！(冬)	ナムコ	声優シミュレーション
バーチャストライカー2002(秋)	アミューズメントヴィジョン/セガ	スポーツ
F-ZERO AC(仮)(未定)	アミューズメントヴィジョン/セガ(監修：任天堂)	ドライブ
ナイススマッシュ！(未定)	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ
新・豪血寺一族(未定)	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN(未定)	グレフ	シューティング
Damu Deva(未定)	アークシステムワークス	シューティング
ギャルズパニックS3(未定)	カネコ	麻雀

ひで隊員

ポチョムキン ガイガンターで たまご肌

桶太郎隊長

強いポチョ いたけどその人 サミー社員

日本縦断 ゲームセンターマップ

今回はいつもと主旨を変えて、『ギルティギア イグゼクス』を中心に構成してみたぞ。都内近郊で『ギルティギア イグゼクス』の盛り上がっている店に行くなら、まずはこの店から回ってみよう。

※記事中のデータは、取材を行なった7月上旬の内容によるものです。

何でもアリでガチンコ勝負できる対戦ゲームの聖地

新宿スポーツランド西口店

●東京都新宿区西新宿1-12-5
☎03-3344-0748
●営業時間：10:00～24:00（金・土・祝祭日：10:00～24:30）

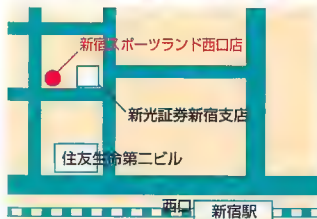
「西スポは対戦レベルが高い！」というイメージが強いが、『GGXX』は初級者から中級者も和気あいあいと楽しんでいる。臆さず挑戦してみよう。

スタッフより

対戦台5セットに加えて練習台1台を設置、初級・中級者大歓迎！　ゲーム大会では100人以上が参加し、大盛り上がりです！

5セットの対戦台周辺は熱気に包まれている。練習台は2Fにあるぞ。

新宿で『バーチャロンフォース』といえば西スポ。

新宿スポーツランド西口店 / 新光証券新宿支店 / 住友生命第二ビル / 西口 / 新宿駅

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ジョニー
2	エディ
3	ポチョムキン
4	カイ
5	ファウスト

http://www.spolan.com

「GGXX」対戦台がタイムレンタルできる！

新宿スポーツランド中央口店

●東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル
☎03-3352-1637
●営業時間：10:00～24:00

店員さんに事前に交渉しておけば、対戦台をレンタルすることができる。レディース専用台があったり、オフ会などにも利用できるぞ！

スタッフより

当店は『GGXX』初心者と女性プレイヤーを応援しています。筐体タイムレンタルの相談にも応じますので、お気軽に声をお掛けください。

同じフロアは対戦格闘コーナー。『VF4』の人気もまだまだ高い。

大会時は、この「GGXX」コーナーに150人ものギルティファンが集結した！

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ポチョムキン
2	アクセル
3	カイ
4	エディ
5	メイ

http://www.spolan.com

「GGXX」有名プレイヤーが常連！

α-ステーション

●東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル
☎03-5330-8595
●営業時間：10:00～25:00

リキ氏、H.H氏など『GGXX』の大会で名を轟かす豪傑がいる上級者向け店（50円3本先取）。でも、対戦風景はとてもアットホームでいい雰囲気。少し古めのゲームも対戦好調だぞ。

スタッフより

対戦台5セットに加えて練習台1台を設置、初級・中級者大歓迎！　ゲーム大会では100人以上が参加し、大盛り上がりです！

8/4（日）　15時より「K.O.F.2001」ランキングバトル
8/11（日）　第二回「GGXX」トーナメント大会
8/25（日）　第6回「ガンダムDX」2on2大会

『ガンダムDX』の対戦台がすこぶる好調。定例大会も開催されている。

カリスマ店員Hide氏が、「GGXX」のランキングバトルを企画中。

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ポチョムキン
2	アクセル
3	エディ
4	カイ
5	メイ、イノ

http://www.alpha-st.co.jp/

強者を探せ！　新宿の「GGXX」無差別対戦ゾーン！

AMUSEMENT FORUM MORE

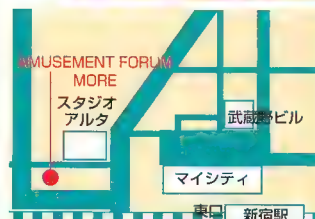
●東京都新宿区新宿3-23-14
☎03-3354-2598
●営業時間：9:00～24:00

格闘ゲーム界の有名プレイヤー梅原氏も来店し、対戦レベルは非常に高い。50円1プレイという価格設定もあって、対戦台はフル回転だ。3Fのレトロゲーム群も必見。

スタッフより

新作ゲームからレトロゲームまで幅広い品ぞろえ！　50円ゲームセンターでは東京最大クラスの4フロアです！

B1は音楽ゲームコーナー。大部分の筐体が100円で遊べるぞ。

対戦台は2セット。閉店まで延々と対戦が繰り返されるのだ！

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ヴェノム
2	ソル
3	エディ
4	メイ
5	ファウスト

取材時にすべての取材協力店から、基板に残った『GGXX』ダイアグラムの記録を提供していただき、ポイント上位5キャラを抽出した……のだが、結果は、どいつもこいつもポチョ！というぐらいポチョムキンの名前が多かった。恐るべし、ツゥエップ人の戦闘力。新キャラのザッパは……まぁねえ……。某店のレシオ評価ではレシオ0扱いだったし。

アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店　A アルカディアクーポン加盟店

対戦マニアもレトロゲームマニアも満足

HEY

格 シュ レ 連

●東京都千代田区外神田1-10-5 廣瀬本社ビル2～3F
☎03-5209-2030
●営業時間：10:00～24:00

『GGXX』ノートコーナーに、イラストの貼り付け自由なボードを設置。マニアックなレトロゲームのラインナップが昔からのゲーマーに人気。

スタッフより

新旧さまざまな対戦格闘ゲームを35台設置中！　すご腕のプレイヤーたちが日々熱いバトルを繰り広げているぞ。

『GGXX』は対戦台4セット。電気街通りにあるだけに、週末は大変な混雑になるのだ。

2FはSHT・麻雀・パズル、3Fは格闘と、ジャンル別に置かれている。

サトームセン
HEY
秋葉原西口
秋葉原駅

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ポチョムキン
2	カイ
3	ファウスト
4	闇慈
5	ディズィー

対戦もイラストもハイレベル！

クラブセガ秋葉原

格 レ 連 A

●東京都千代田区外神田1-10-9
☎03-5256-8123
●営業時間：10:00～25:00

秋葉原という場所柄かノートに描き込まれる絵が非常に上手。6セットある対戦台は夕方から混雑、それ以前にはCPU戦で研究に打ち込む人が多い。

スタッフより

格闘ゲームの猛者が集う当店で、熱い闘いをお楽しみ下さい。『ギルティギア イグゼクス』と『VF4』がオススメ！

営業時間は延長されて25時まで。終電間際まで『GGXX』をバトルするのだ！

B1は3D対戦ゲームフロアにリニューアル。『VO4』や『VF4』は地下でプレイだ。

クラブセガ秋葉原
サトームセン
秋葉原西口
秋葉原駅

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ポチョムキン
2	エディ
3	ファウスト
4	アクセル
5	メイ

大会時は店長がコスプレで登場！

サミーズストリート 118王子店

格 メ 安 レ

●東京都北区王子1-18-8 シルバー会館1～3F
☎03-5902-7401
●営業時間：10:00～24:00（金・土・祝前日　～25:00）

メーカーオフィシャル大会が開催されるサミーの直営店。店長がコスプレに理解ある人で、イベントには『GGXX』コスプレイヤーも集まるぞ。

スタッフより

スタッフセレクションのレトロなゲームから、最新のゲームまで設置。君のツボにはまるゲームがきっとあるハズ！

オフィシャル大会前だけに、対戦にも力が。ちなみに、サミー関係者もよく遊びに来ているぞ。

なんと『ジャッキーチェン クンフーマスター』を対戦台で!!　スタッフの趣味らしい。

ダイアグラム上位5キャラ	
1	スレイヤー
2	ソル
3	カイ
4	ポチョムキン
5	梅喧

http://www.sammy.co.jp/japanese/index.jsp

異色のレシオ制大会開催中

GAME Safari

格 安 レ

●東京都豊島区東池袋1-42-3 パチンコやすだ7号店2F
☎03-3981-2544
●営業時間：10:00～24:00

深町ランキングという『GGXX』の大会では、サファリ独自のレシオ制を導入。強キャラ一人に対して下位のキャラ複数で挑戦できるのが特徴的だ。

スタッフより

少し分かりづらい場所ですが、店頭のシマウマを目印に発見して下さい。新旧のゲームを取りそろえてお待ちしています。

GGXX 深町ランキングを開催中。

韓国人ゲーマーもよく来店し、『K・O・F・2001』をプレイしていくのだとか。

台は1セットだが、学生たちを中心に順番待ちの列ができている。

ホテルサンルート池袋
池袋パルコ
GAME Safari
東口
池袋駅

ダイアグラム上位5キャラ	
1	アクセル
2	ディズィー
3	ポチョムキン
4	ファウスト
5	ソル

8月のメーンイベント「夏コミ」で地方から上京してくるギルティファンも多いことだろう。その際には、ぜひ今回の掲載店などに足を運んでほしい。ここからギルティファンの輪が少しでも広がってくれることをゲーセン探検隊も望んでおりますぞ。掲載店の中には「コスプレ来店大歓迎！」という店（プラネットGIO、サミーズストリート118）もあるので、コスプレで対戦参加してみては？

立川ゲームオスロー5

毎週金曜は「GGXX」大会だ！

●東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F
☎042-529-7837
●営業時間：10:00〜24:00

『ギルティギア ゼクス』からのプレイヤーグループが対戦や大会を行ない、非常に盛り上がっている。日曜の大会で優勝すれば一躍ヒーローだ。

●スタッフより

『GGXX』プレイヤー大募集！ シングル台で練習もオーケー。『堕落天使』『ポップン・アニメロ2号』入荷しました。

「マーヴルVS.カプコン」など数種類の対戦台とレトロゲームが50円2クレジット設定。

性別・年齢問わずのガチンコ勝負、この熱気は本物!! ノートにはアフロ常連の名も。

ダイアグラム上位5キャラ	
1	闇慈
2	ジョニー
3	ポチョムキン
4	ソル
5	カイ

プラネットギオ（とかげ）

ゲーム愛が光る

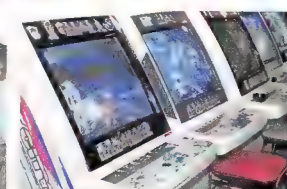
●東京都杉並区荻窪5-60-16 MTCビル1F
☎03-3220-3402
●営業時間：10:00〜25:00

店内や筐体の装飾にオリジナリティが溢れ、『GGXX』への愛でまみれている。一般常識を備えつつも、「僕、オタクです！」と自分を曝け出せる人には聖地といえよう。

●スタッフより

『GGXX』の、初級から中級者が集まってます。まったりと楽しく遊べる店づくりを皆さんとしていきたいと思っています。

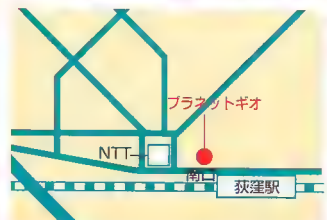
8/4（日） 11:00より GGXX 月例大会 先着48名まで

プレイヤー間のコミュニケーションも多い。デコレートされたコンパネや筐体にも注目。

店のノリは、ある意味マニアに心地良い。とはいえ、羽目の外れ過ぎた人は店員に追い出されちまうぞ。

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ポチョムキン
2	闇慈
3	ファウスト
4	エディ
5	アクセル

http://www5c.biglobe.ne.jp/~keycafe/

ゲームフジ船橋店

千葉県ゼクサーの聖地

●千葉県船橋市本町4-40-1
☎047-425-6393
●営業時間：7:00〜24:00

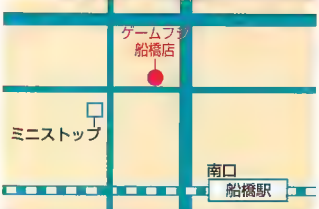
ギルティマニア間で知名度が高い店。大会には有名プレイヤーも遠征してくるぞ。大会形式はランキングバトルと3on3だ。

●スタッフより

毎週土曜日18時よりギルティ大会を行なっています。興味のある方はぜひご参加下さい。『WCCF』も入荷しています。

8/3（土） GGXX 全国大会予選
月1で「ガンダムDX」「VO4」各大会開催
毎土 18:00から「GGXX」大会開催

対戦台は2セット。大会には40人ものプレイヤーがエントリーし、交流を深めたのだ。

「ガンダムDX」では、中低コストMS大会など、ユニークな大会が行なわれる。

ダイアグラム上位5キャラ	
1	エディ
2	ポチョムキン
3	闇慈
4	ミリア
5	ソル、梅喧

遊'S 草加店

熱湿した対戦ゲームプレイヤーが集う

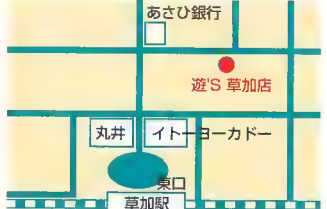
●埼玉県草加市高砂2-2-28
☎048-922-6789
●営業時間：10:00〜24:00

『GGXX』に限らず、2D対戦格闘ゲーム全般が得意なプレイヤーが多い。ビデオゲームコーナーフロアになった2Fは、なんと1プレイ20円！ 非常にリーズナブル。

●スタッフより

最新ゲームからレトロゲームまで、各種取りそろえております。特に2FのOLDゲームコーナーは圧巻です。ぜひご来店して遊んでみてください。

ヴェノム、メイ、梅喧プレイヤーが少ない。逆にディズィーとソル、スレイヤー使いが多いぞ。

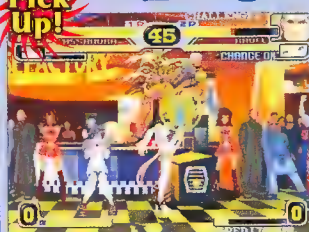
2Fは名作の宝庫。『虎への道』や『ガイアポリス』などが20円でプレイできる！

ダイアグラム上位5キャラ	
1	ソル
2	ザッパ
3	ディズィー
4	ポチョムキン
5	スレイヤー

今後のゲームセンターマップは地方のゲーセンを調査するとともに、テーマ別のゲームセンター紹介も予定しています。今回のように「関東の『GGXX』が強い店」という具合。「ウチの店は『ソウルキャリバーII』ならどこにも負けないっしょ！」など、店長サマからの自己申告もお待ちしています。メールは、location@arcadiamagazine.com

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!

6位 rage of the Dragons

初登場6位は『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』。2D対戦格闘といえば続編モノすらリリースが少なくなった昨今、このゲームは完全新作という非常に貴重な存在だ。それゆえに、まだまだ2D格闘もヒットするという証となってほしいものである。

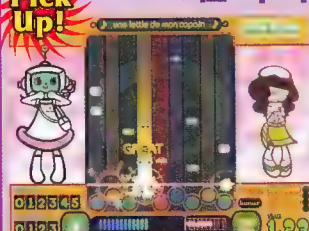
メーカー 開発:ノイズファクトリー・エボガエンタテイメント/販売:サンアミューズメント/発売:プレイモア
ポイント 35.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	226.8
2	1	Virtua Fighter 4<AM2-SEGA/セガ>	119.6
3	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売元:カプコン>	113.4
4	4	VIRTUASTRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	88.7
5	5	G-taste麻雀<彩京>	43.3
6	初	rage of the Dragons<開発:ノイズファクトリー・エボガエンタテイメント/販売:サンアミューズメント/発売:プレイモア>	35.1
7	初	ムサピィのチョコマーカー<エコールソフトウェア/セガ>	33.0
8	6	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元:イオリス・ブレッツァソフト/販売元サンアミューズメント>	28.9
8	7	PowerSmash2<ヒットメーカー/セガ>	28.9
10	8	鉄拳4<ナムコ>	26.8

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick Up!

1位 pop'n music 8

『ポップンミュージック』シリーズの8作目となる本作は、初登場で堂々1位に輝いた。これだけシリーズを重ねていながらも、キャラクターとアーティスト、ゲーム性の3要素がうまく相乗効果を生み、ファンの支持は高まるばかり。今作はどこまで一位の座を守れるか?

メーカー コナミ/コナミマーケティング
ポイント 108.2

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	初	pop'n music 8<コナミ/コナミマーケティング>	108.2
2	2	太鼓の達人3<ナムコ>	97.1
3	1	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ>	92.7
4	3	頭文字D Arcade stage<セガ・ロッソ/セガ>	90.5
5	4	DERBY OWNERS CLUB II<ヒットメーカー/セガ>	88.3
6	初	drummania6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	79.5
7	8	スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	48.6
8	9	beatmania II DX7thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	46.4
9	9	GUITARFREAKS7thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	44.2
10	7	drummania5thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	35.3

マスメダルゲームランキング

Pick Up!

4位 G I-WINNING SIRE

発売前から期待されていた本作が発売した途端のランクイン。並み居る人気競馬マスメダルゲーム群に対してどこまで奮闘できるかが見物。

メーカー-コナミ/コナミマーケティング ポイント 103.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	STAR HORSE 2001<セガ>	143.9
2	ROYAL ASCOT 2<セガ>	121.8
3	G I-LEADING SIRE Ver.3<コナミ/コナミマーケティング>	110.7
4	G I-WINNING SIRE<コナミ/コナミマーケティング>	103.3
5	MONSTERGATE<コナミ/コナミマーケティング>	95.9

シングルメダルゲームランキング

Pick Up!

5位 UNIDESA ALADDIN

5リール9ラインのビデオスロット。スペイン産の本機だが日本のユーザーに対して、今後どのくらいの人気を保てるか非常に興味深いところだ。

メーカー-ユニデサゲーミング ポイント 47.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z<アルゼ>	163.6
2	FANTASIA STATION MG003<アルゼ>	156.4
3	MULTI GAME 8WAYS RED<アルゼ>	83.6
4	MULTI GAME 8WAYS BLUE<アルゼ>	76.4
5	UNIDESA ALADDIN<ユニデサゲーミング>	47.3

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1~3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1~4F	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1~3F	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1~4F	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F~4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下B1	☎04-7163-9844
ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9	☎045-313-6435
ビッグアップル	埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F	☎048-642-3053
ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1	☎042-710-0508
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1・2F	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

読者が選ぶ『希望するゲームジャンル&ゲーム』

今月の月替わりランキングは、発売を待ち望むジャンルとタイトルということで読者に聞いてみた。

まずジャンル部門の1位は2D格闘。ゲーム部門でも『ギルティギア』『K.O.F.』『ストリートファイター』などの続編を望む声が多く、久しくリリースされていない『ヴァンパイア』や『サムライスピリッツ』などへのリクエストもその範疇に入るだろう。

続くジャンル部門の2位は音楽シミュレーション。ゲーム部門でも1位を獲得している『ポップンミュージック』や、3位の『ビートマニアIIDX』の続編などを待ち望む声が多い。また8月に発売を控えている『ビートマニア ザ ファイナル』も名指しで11位にランクイン。リクエストに応えることができるか期待したいところだ。

ゲームメーカーの方は、このあたりを参考にしてゲームをリリースしてみてはいかがでしょうか?

発売を待ち望んでいるゲームジャンル

順位	ジャンル名	ポイント
1	2D格闘	274.6
2	音楽シュミレーション	203.0
3	3D格闘	119.4
4	アクション	98.5
5	縦スクロールシューティング	92.5
6	横スクロールシューティング	59.7
7	パズル	38.8
8	ドライブ	29.9
8	プライズ	29.9
10	麻雀	17.9
11	スポーツ	9.0
12	3Dシューティング	6.0
13	ピンボール、RPG、体感ゲーム、ガンシューティング、クイズ、ブロックくずし、メダル	各3.0

発売を待ち望んでいるゲーム

順位	タイトル	ポイント
1	pop'nmusic続編	177.6
1	THE KING OF FIGHTERS続編	177.6
3	SOULCARIBER II	150.2
3	beatmania II DX続編	150.2
3	STREETFIGHTER続編	150.2
6	GUILTY GEARE続編	145.7
7	CAPCOM VS. SNK続編	136.5
8	VituaFighter4 EVOLUTION	132.0
9	VANPIRE続編	127.4
10	SNK VS. CAPCOM	122.8
11	beatmania THE FINAL	118.3
11	KEYBORDMANIA続編	118.3
13	サムライスピリッツ続編	113.7
13	BATTLEGEAR3	113.7
13	BORDERDOWN	113.7

僕は、現実的理想主義で商売をしている。

アルカディア本誌読者の諸氏には、あまり馴染みがないかもしれないゲームタイトルを制作している(株)ミッチェル。地道に低価格帯のビデオゲームを販売し続けているのだが――その販売戦略は、膨大なロケテストの資料と今まで培ってきたノウハウに裏付けされた根拠があるからこその戦略だったのだ！

すから、厳しいですよ。数字はそこから想像してみてください。

―― 海外で売るコツなどは？

尾崎　今まで培ってきたノウハウと経験、海外とのパイプの太さも重要ですね。僕が若いころ海外に出ていたとき、営業先で一緒に酒を飲んでいたペイペイの人たちが、今では社長、副社長クラスだから、話が通りやすい。

また、あまり詳しくは教えられませんが、うちが海外へ売るときは、何度もロケテストを行ないます。そこで得られるデータから読み取れるものを、いかにゲームに反映できるかがポイントですね。

たとえば、世界各国で一般的なプレイヤーがボタンを押せるスピードに違いがあるのは知っていますか？

―― え、違うんですか？

尾崎　違うんですよ。日本の平均が6～7だとすると、香港のプレイヤーは10ぐらいでものすごくボタンを押すのが早い。逆にヨーロッパ、アメリカは5.5～6とちょっと遅い。この、ちょっとの差に対応できるように作っていくのが海外で売るためのノウハウになってくるわけです。

また、今はあまり無いですが、ちょっと前まではカギ十字などがゲーム中に平気で使われたりしていましたから。宗教や軍隊などに対し、日本人はかなり無頓着なんですよね。そういった点などをチェックすることも、うちの会社でやっています。

―― ミッチェルといえば、パズルゲームという印象が強いのですが、そこにはどんな意味があるのでしょうか？

尾崎　僕が狙っているのは、パズルアクションです。ゲームの基本は、シンプル イズ ベストで、誰でも遊べることが重要なんです。

僕は現実的理想主義で商売をしている。

だから、絵が多少キレイでなくとも、面白ければ遊んでくれる人たちがいるということを知っている。

マニアに頼らず、30代のサラリーマンがち

―― 今まであまり自社ブランドで発売されていないため、「ミッチェル」という会社名に馴染みのない読者も多いと思いますので、簡単にどんな会社なのかをお教えください。

尾崎　ミッチェルという会社自体は、1964年に僕の父が創業しているんです。

とはいっても、僕の親父の代はこの業界とは異業種でしたので、今の仕事を始めたのは1980年ごろです。もともとデータイーストに勤めていて、今でも相棒の仁井田と二人で営業をしています。国内の担当は仁井田、海外は僕が担当しています。

ミッチェルになってからも売り屋(ディストリビューション)を中心に続けています。

インターネットでは、謎のフランス人だとか、貿易商だとか書かれていますが(笑)、僕はどっぷりゲーム業界の人間です。

―― 海外に販売しているということですが、どの国に売れるのですか？

尾崎　うちは世界中に売っていますが、中でもヨーロッパ方面に強いです。ただドイツはほとんど売れないですね。一番多く売れるのは、スペイン、イタリアです。アイスランドやアルジェリアなどでも需要があるんですよ。

あ、そういえばモンゴルにはまだ売ったことが無いですね。

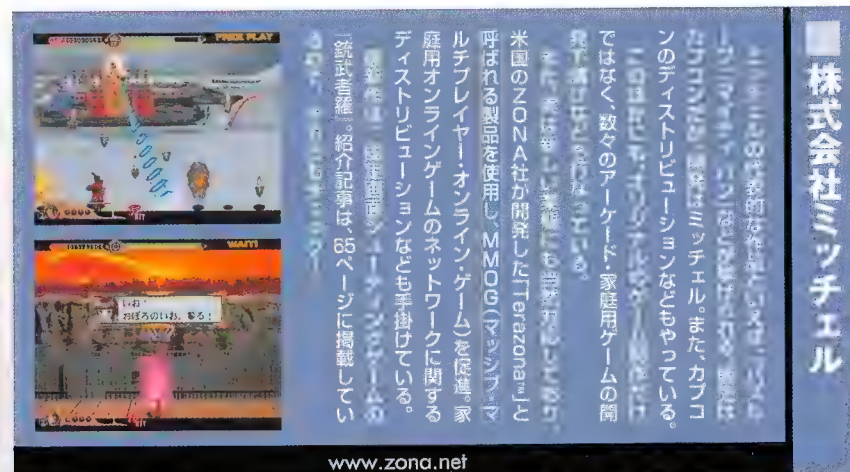
また、トラブルと言いますか、海外との取引では、入金関係でバタつくことがあります。特にブラジルは要注意です(苦笑)。

世界各国に営業しに行ったときも大変でしたね。基板を抱えて各地を回っていると、産業スパイに間違われたり、テスト用の基板だから売るわけでは無いのに、高い税金を取られたりもしました。

―― 海外のアーケードゲームの需要とは、どれぐらいあるのでしょうか？

尾崎　日本で5,000枚ぐらい売れるヒット作があった時代だったら……日本で1,500枚しか売れないタイトルでも、海外では12,500枚ほどは売れました。それだけ市場は大きいですね。でも、今は日本でも3桁台がほとんどで

株式会社ミッチェル
代表取締役社長
尾崎 ロイ

おざき・ろい
生年月日・昭和25年12月31日
出身地・兵庫県神戸市
学　歴・シートンホール大学卒（米国）
職　歴・データイースト（株）退社後、現在に至る
趣　味・読書

ょっと遊んでコインを入れてくれるものを作っているんです。

── 今度の新作『銃武者羅』は、シューティングですが、海外で売るためのもの何ですか？

尾崎　海外ではシューティングの人気は、ダメですね。ダメだけど、海外のコインオプの歴史は日本よりも長く、ジュークボックスの時代から続いているし、今でもその土壌はある。ということは市場が存在する。市場があるからこそ、作るんです。

基板の開発にはたくさんのお金が必要だから、他社の作った基板で、かつ余っているものなどを使って作り、コストを下げ、市場で求められているだけ作る。

僕たちの商売相手は、オペレーターのおじさんたちです。だけど、彼らが喜んでくれるものは、プレイヤーが喜んでコインを入れてくれているということですよね。

過去のインカムデータなどを見てもらえば分かると思うんですが、うちが作るゲームは大ヒットはしていない。でも、すぐに下降線を辿り始める他社の新作に比べ、堅実なインカムを出し続け、息の長いゲームになっているはずです。

── 基板の制作枚数はどのようにして決められるのですか？

尾崎　何度も繰り返したロケテストのデータを見て、いつ売るか、いくらで売るか、何枚売るかを決めていきます。昼間に何時間も検討して決めた数字で、ほとんど狂い無く売れますね。でも、飲みに行くと、勢いで「待てよ、追加が来たらどうしよう？」と考えてしまうんです。いつもは相棒が止めてくれるんだけど……二人で飲んじゃうと、もうダメです。そんなときに何度か失敗しています。ほら、その後ろにある●●●の基板の山なんかがそうですね（苦笑）。

── では最後に、今後の展望と、読者にひとことお願いします。

尾崎　もっとゲームセンターというものが変わっていく中、大手がビデオゲームを作るのは、どんどん厳しくなってくると思います。でも、今後もビデオゲームの市場は無くならないでしょう。だからこそ、僕たちはアーケードをやっていきます。

たまにはARCADIAの読者の皆さんもミッチェルのゲームで遊んでみてください。そして、つまらなかったら遠慮なくフィードバックしてくださいね。

（敬称略／2002年7月1日／阿佐ヶ谷にて）

群雄割拠の戦国時代が現代に蘇る!

操作方法

操作は8方向レバーに攻撃とダッシュの2ボタンが基本。これに加えて、カードを待機状態にしておける四つのカードスロットがある。カード属性は攻・守・具の3種類があり、攻略する城の選択時に4カ所に自由に割り振れるぞ。なお、カードの使用は攻撃+ダッシュの2ボタン同時押しで、軍資金(ゲーム内で入手するお金)が必要。さらに、スタートボタンを押すとクレジットを消費して体力を回復できる。

コナミ久々の正統派アクション『出撃!戦国革命』がついにゲームセンターにお目見え。これまでにない斬新な要素が満載、それでいてオールドゲーマーにもなじみの深いゲーム性を持つ本作の基本を徹底指南。

出撃!戦国革命
■メーカー:コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル:アクション
■操作方法:8方向レバー+2ボタン
■発 売 日:2002年7月下旬
■使用基板:——

画面の見方

❶**現生命力/最大生命力**:武将の生命力を表示。0になるとゲームオーバー。城クリア時のランクなどで上昇する。
❷**所属党派**:武将作成時に決まる勢力。全4党。
❸**現フロア/総フロア**:現在いるフロアと城の合計フロア数を表示。
❹**使用武器/武器レベル**:使用している武器とそのレベル。武器は3種類あり、装備中の武器アイテムかパワー玉でゲージがアップ。5ゲージで1レベルアップする。
❺**総軍資金**:所持している軍資金。軍資金はカードの使用や天下飛翔編での城攻めに必要で、宝箱などから入手できる。
❻**カードスロット**:ここにカードを準備。スロットボタンで選択、攻撃+ダッシュで使用。

クリア画面

城の最上階の一番奥にある「マガタマ」をゲットすれば晴れてクリア。敵を倒すことよりも、ダメージを受けないことを念頭に迅速に探索しよう。

全国店舗間で覇を競え!

まずは、「戦国革命」遊ぶ手順とルールをここでおさらいしておこう。まず、エントリーカードを購入し、画面の指示に従って武将を作成。4党の中からいずれかの党派に属して、全国マップで国盗り合戦を行なうのだ。

エントリーカードを挿入し指紋を登録するのだ! そしてプレイヤーの分身となる武将の名前を決定しよう。

自分が所属する党派が決定したら、ゲームはいよいよ闘いの舞台へ。同志と力を合わせて天下を目指すのだ!!

めった斬り! 戦国革命

ここでは「戦国革命」のアクション部分を中心に、プレイの心得などを大仰に述べてみたい。まず重要なのがダッシュ。ダッシュはボタンを離すと反応することと、レバーでいつでも停止可能なことを覚えておいてくれ。クレジット消費時のメガクラッシュは一定時間経つと出現する亡霊を消すために使うのが基本だ。生命力が最大だと使えないのである程度は回復せずに、いつでも使える状態にしておくことが大事だぞ。

むやみに回復するな!

生命力を最大にしておくとメガクラッシュが使えない。これすなわち…に大ダメージを受けることとなり…

ダッシュを使いこなせ!

慣れが必要だが、ダッシュを駆使すれば敵の間をスイスイ抜けつつ効率良く探索できる。練習すべし。

出撃!? 戦国ロボ!

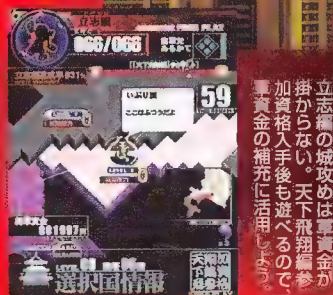
城の最上階には城主が駆るロボット(?)との戦闘になる。君はこの猛攻を凌ぎ城主を倒せるか!

ゲー事典 お店によっては既に入荷している「出撃!戦国革命」。プレイヤーが所属する勢力は、店舗の名前を表示させることもできる。同軍の士と同時に城攻めをするとき(同時プレイではなく競争になる)は、そのプレイヤーが登録した店舗名が分かるのだ。つまりは「出撃!戦国革命」設置店ということだ。e-AMUSEMENTに対応したコナミ作品に今後も目が離せないぞ。

カードと軍資金を集めるべし！
立志編（おふらいん）

立志編での目的は天下飛翔編への参加資格と、アイテムカードおよび軍資金を補給することだ。天下飛翔編参加資格は立志編で、城を三つ落とせば（マガタマを三つ集めれば）手に入る。

立志編の城はクレジット使用制限が無いので、敵を倒しながらじっくり城内を進み、軍資金を集めよう。

立志編の訓練時間内でキャラクターを思い通りに動かせるようにしよう。訓練時間は画面右上に表示される。

立志編の城攻めは軍資金が掛からない。天下飛翔編参加資格入手後も遊べるので、軍資金の補充に活用しよう。

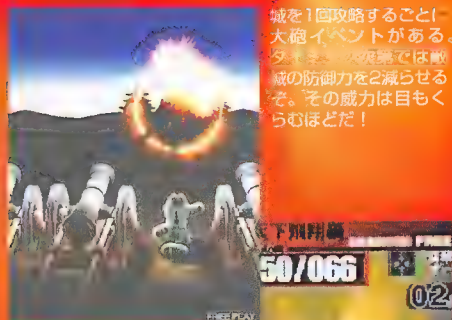
他国を攻めて全国統一すべし！
天下飛翔編（おんらいん）

天下飛翔編はネットワークを利用してほかのプレイヤーと全国の覇権を争うモードだ。ここでは立志編との違いを簡単に説明しよう。

- ●城攻略の際に一定額の軍資金が必要（敵城主はその軍資金が収入になる）
- ●クレジット使用回数の上限が城ごとに決まっている
- ●城にはレベル（防御力）があり、城をクリアすることに（マガタマを取ることに）レベルは下がっていく。

そして、天下飛翔編で特に注意したいのがクレジットの使用制限だ。天下飛翔編は指定された数のクレジットしか投入することができないのだ。そのため、できるだけ敵との戦闘を避け、城内を駆け抜けるのがコツだ。また、城レベルが0になった城の最上階にはボスが存在する。強大な力を備える強敵で苦戦は必至！　ボスを倒せば攻略完了だ。

自軍の城に軍資金を投入すると城の防御力を上げられる。難攻不落の城に育て上げるのだ！

城を1回攻略するごとに大砲イベントがある。[illegible]では敵城の防御力を2減らせるぞ。その威力は目もくらむほどだ！

メガクラッシュは便利だが、使い過ぎるとアッという間に使用限界に達してしまう。財力まかせのゴリ押しプレイは通用しないぞ。

武人必携！
攻城を有利にする
アイテムカード

軍資金を支払うことで戦闘を有利に運べるアイテムカード。状況に応じて「攻撃」「道具」「守備」カードを使いこなすことが天下飛翔編攻略のカギだ。

攻 一押しカード　かとん

プレイヤーを中心に炎の弾を四方に撃ち出す「かとん」。もちろん射線上の敵は全滅だ！

守 一押しカード　からくり猫

一定時間経つと出現する無敵の敵キャラ「亡霊」を食べてくれる「からくり猫」1枚は常に持っておきたい

具 一押しカード　マッハ・ワラジ

移動速度が上がるアイテム。とにかく天下飛翔編はスピードクリアが命。戦場を神速で駆け抜けろ！

武器アイテム性能一覧
3種の武器を徹底解析

武器には「刀」「槍」「弓」の3種類がある。

同種の武器アイテムかPOWを取ると武器ゲージが1増え、5ゲージで一つレベルが上がる。武器レベルは3段階まで上がるが、ダメージを受けることに武器ゲージが減り、武器レベルが下がってしまうぞ。

刀 攻撃モーションが速く、威力も高い。 近距離武器

前方のおよそ180度の近距離範囲をカバーする「刀」は振りが速く、攻撃力が高い。攻撃間隔も短いのでテンポよく敵を倒せる。スピードクリアが必須な天下飛翔編で有効だ。

LEVEL 1 斬撃×1 ◀ POWER UP　LEVEL 3 斬撃強化版×3

槍 リーチが長い上に敵を貫通する。 中距離武器

前方への攻撃間合が広い「槍」は敵を貫通するものの、攻撃範囲の幅は刀に比べて狭い。敵の位置に注意して正確に攻撃を当てていきたい。レベル3の振り回しが強力！

LEVEL 1 突き×1 ◀ POWER UP　LEVEL 3 突き強化版×2＋振り回し

弓 画面端まで飛んで行く安全な所から攻撃。 遠距離武器

画面端まで届く[illegible]射る「弓」。[illegible]撃できる[illegible]撃力がほかの武器[illegible]めなので敵を倒すのに時間がかかることが難点といえる。

LEVEL 1 矢×1本 ◀ POWER UP　LEVEL 3 矢強化版×2本同時

パワーアップアイテム一覧

武器アイテムは全4種。装備中の武器と同種の玉かPOWを取れば武器ゲージが上がる。

ゲー事典 プレイヤーが所属党派できるのは「蒼龍」「金剛」「翡翠」「赤城」の4党派。この党派はゲームセンターごとに違うぞ。また、一旦所属した店舗名は変更されない。例を挙げると、A店で作った「●●ゲームセンターの赤城党なにがし」というカードをB店の筐体で使っても、表示される店舗名と所属党派は変わらないのだ。どこの店でカードを作るか迷ってしまうね！

波を越え、蒼穹に舞え！！

SOUL SURFER™

海にも、そしてゲーセンにも夏が来たぜ!! きらめく波しぶきをまき散らし、四人のサーファーたちが猛り狂う世界各国の波に挑む。その名も、「ソウルサーファー」!!

ソウルサーファー
■メーカー：セガ
■ジャンル：サーフィン
■操作方法：サーフボード型コントローラー
■発 売 日：2002年7月18日
■使用基板：NAOMI2

世界の名だたるサーフィンの名所を巡り、実際に自分でボードを操作して波に挑む！ ステージごとに、さまざまな表情で襲いかかってくる波が、とってもリアル。それぞれのステージの特徴を捉えて波を乗りこなし、世界の波を制覇していこう。

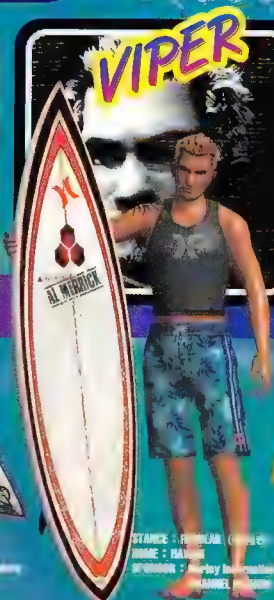
各ステージには、規定の得点が設定されていて、タイムがゼロになったときに、この得点以上を達成していればクリアとなる。

ノルマ達成に必要な得点は、画面上部に表示されているので、ときどき気にして見るように。あとは時間が許す限り、ガンガン波に挑んで、トリックを決めるのだ！

基本的な操作とルール

左右スウィング＝左右旋回　左右ロール＝旋回補助　後部ピッチ＝アクション実行

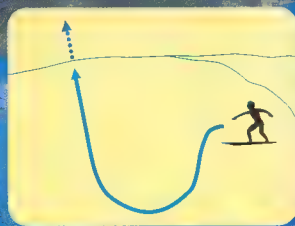
右利きの人は、左足を前に置いてボードに乗るのが基本。ボードの後部を左右に振ると旋回。ボードの後部を下に踏み込むと技が出るのだ。

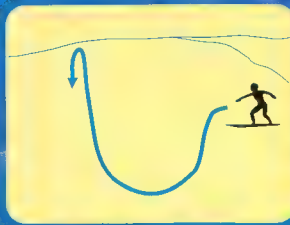
技を出すときの基本。波の低い位置よりも、高い場所でトリックを決めた方が高度な技を決められ、得点も多く入るぞ！ 垂直に滑り上がれ！

キャラクター

選べる四人のサーファーたちが、それぞれ実在するメーカーのボードやウェアを身に着けているのにも注目。カッコイイ～!!

ソウルサーファーお役立ちテクニック集 〜サーファー育成講座〜

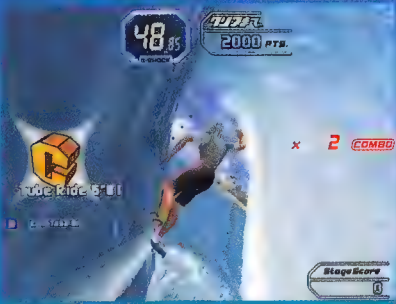
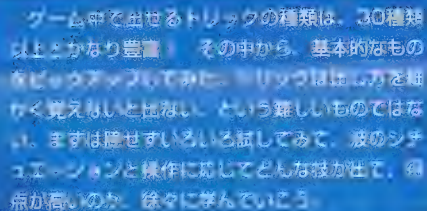
ゲーム中で出せるトリックの種類は、30種類以上とかなり豊富！　その中から、基本的なものをピックアップしてみた。トリックは出し方を細かく覚えないと出ない、という難しいものではない。まずは臆せずいろいろ試してみて、波のシチュエーションと操作に応じてどんな技が出て、得点が高いのか、徐々に学んでいこう。

エアトリック系

ターントリックと同じく一度波を平坦部分まで滑り切り、波から飛び出すギリギリで後部を勢いよく踏むとエアートリック！　エアートリックのみキャラごとに固有の技が出るのだ。

ターントリック系

一度、波を平坦部分まで滑り切り、斜面を駆け上がって波から飛び出すギリギリで、後部ピッチを素早く逆方向に踏んでスウィングさせよう。垂直に駆け上がるほど、いい技が出るぞ！

フローター

波の上部の白く崩れた部分に乗り上げる瞬間、後部ピッチを入力すると、波の上に乗れる。長時間乗るほど、グレードが上がる。ボードを捻ると降りられるぞ。

チューブライド

チューブ（波のトンネル）に入れば、Tube Rideとなって得点が加算される。後部ピッチを踏めば減速し、長く入るほど得点・グレード・コンボ数が増していく。

トリックを出しまくってコンボをつなげろ！

得点を効率良く稼ぐために、スバラシイ方法があるのだ！　それは、一つの波に乗ってる間に技を何度も出して、コンボ倍率を稼ぐこと。たまったコンボの数だけ、得点に倍率が掛かるので、コンボ時の点数は通常とは段違い！　コンボでの得点稼ぎのコツは、フローターなどの簡単なトリックでコツコツとコンボ倍率を稼いでから、高ランクの大技を成功させて高得点を一気にドカンと稼ぐのだ。

[illegible]と、コンボは途切れてしまう。

待ち受ける波に立ち向かえ！

HARDでは……

さらに激しい波が待っているぞ。高得点を上げれば最後に、更なるオマケステージも遊べるのだ!!

EASY

まずはボードの操作を覚えて波に慣れてくるまで、EASYで練習することをオススメ。トリックが出せるようになってきたら、HARDの荒れ狂う波にチャレンジしよう！　面が進むとかなりの高得点を達成しないと、次のステージには進めないぞ。

1　カリフォルニア

波の形状変化がほとんどない。ターンやエアトリックなどの練習をするのに適した入門的ステージ。ワイプアウト（波から降りる）しなければ、[illegible]チューブが[illegible]出[illegible]

2　ポリネシア

開始直後から、チューブがプレイヤーを包む。サーフィンの代名詞「チューブライド」の練習に適したステージ。途中で湾曲した部分もあり、スウィング操作も要求されて[illegible]

3　日本

波のサイズが変化に富み、形状変化が激しい。また波の滑走面が短いので平面近くまで行った場合は、Uターンからトリックを狙っていこう。

4　ハワイ

巨大のチューブがプレイヤーに襲いかかる！　曲がりくねった波にかじりつかないと、チューブの外に出されてしまうので、滑走面に張り付くようにしてチューブに入り[illegible]

Impression

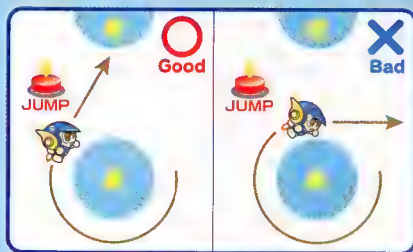
まずは色んな波でボードの後ろを「踏み」っとやって、何でもいいからトリックが出せるようになると、楽しい！　チューブやフローターでコンボをためて、スライドやエアーを高グレードで決めると先に進みやすいよ。

宇宙にたくさん三角を作るんだー!!

Text：閃屋

ボタン一つのタイミングで、すべてが決まる！　まずはスピードに慣れ、星から星へと思い通りに移動できるようになればこっちのもの!!

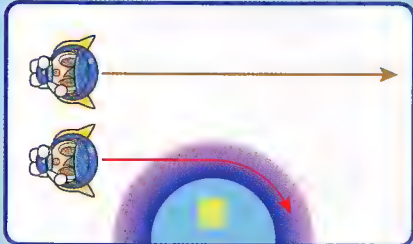
スタートリゴン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アクションパズル
■操作方法：1ボタン
■発 売 日：7月中旬
■使用基板：SYSTEM10

レスキュー隊員養成講座～移動編～

タイミングを心得よう

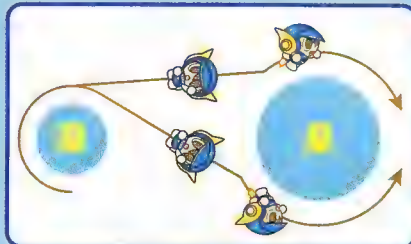
星を飛び立つときに気を付けたいのが、ジャンプするタイミング。キャラクターの目が向いている方向にジャンプするので、真上にある星へ移動したい場合は、左の図のような位置のタイミングでボタンを押すのが良い。右図のように、着地したい星の近い位置に来た時にボタンを押したくなりがちだが、それでは遅いのだ。

星には引力があるぞ

星はそれぞれ引力を持っていて、ジャンプした際、この範囲に体がひっかかれば引き寄せられて着地できる。

逆に、星の位置関係によっては、この引力圏が邪魔で、着地したくない星に吸い寄せられることもある。ジャンプする足場の星にいる時、うまく跳びやすい方向に回転するように心がけよう。

回転の方向を使い分けよう

着地した星でどちら向きに回転をするかは、着地するときの体の傾きによる。基本的にキャラクターの体の右側で着地すれば右回り、逆なら左回りになる（ピッタリ中央だとランダム）。

例えば図のような入り方だと、星の上の方へ接地すると右方向に回り始め、下の方だと反対回りとなる。レベルが上がると大変重要になるので、これを使い分けられるようになろう。

エア残量に注意して！

三角ネットを張るのに夢中になって、エア残量をチェックする事を忘れないように！　エアーを補給するエアーカプセルは、宇宙人を救出するとスタート地点の星に投げてくれるぞ！　一定時間、宇宙人を助けられずにもたもたしていると、エアーだけ消費してしまうので気を付けよう。

宇宙人をテンポ良く救出して、たまにエアーを取りにスタート地点の星に戻るようにすれば、クリアはまず間違いないだろう。

エアーは最初にいた星にのみ出現する。重要だぞ！

ゲー事典 ステージを進める中で、いくつか登場するボーナスミッション。キャンディを回収しながらゴールを目指すこのミッションでも、キャラの回転方向の使い分けが如実にモノを言う。星の周囲を回っているキャンディの回転方向と、反対回りで侵入すれば回収時間が短縮できるが、キャンディと同じ方向に回ってしまうと余計な時間がかかるというわけだ。

渡り歩く星の種類は、なんと5種類もあるのだ

左の三つの星は回転するスピードが異なる。特殊な毒星は、回転するほどエアを消費するので、早く飛び立たないと大ピンチ！　炎星は、着地すると勝手にジャンプするぞ。

ノーマル星	水星	砂星	毒星	炎星
基本となる星。	滑ってスピードが速くなる。	足を取られてスピードが遅くなる。	酸素がどんどん減っていく。	熱過ぎてすぐに飛ばされる。

宇宙人を救出し、アイテムいろいろ回収しよう

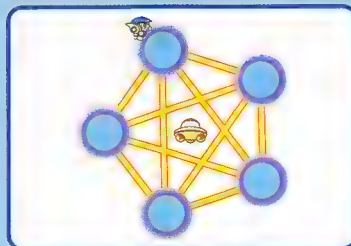
宇宙人救出で出現するアイテム。エアーと違って、最初の星以外にも出現するので、見たら回収しよう。

レスキュー隊員養成講座 ～三角ネット編～

星を結んで三角を作ろう

自分のキャラは、ジャンプすることで星から星に線を引くことができる。宇宙人の周囲の星を、どれでもいいので三角形に結んで線を引こう。すると、星の間にネットが張られて、宇宙人を保護できる。画面の上の方の宇宙船の下に、救出しなければならない残り人数が表示されていて、全員救出すればステージクリア。

重ねて張ると、威力が大に

救出するのに時間がかかる宇宙船。三角ネットの時間を継続させるのも重要だけど、重ねて張れば威力が大きくなるのだ！　三角の数を重ねるほど救出スピードが増すので、たくさん重ねればみるみるうちに宇宙人が吸い上げられていくぞ。ほかにも、アイテムのパワーネットも同様の効果で使えるぞ。

三角が消えないように

三角ネットは一定時間で消えてしまうが、消える前に次のを作ると、時間が継続する。宇宙船にかけたネットを長時間持続させたい場合などは、たくさん作ればいいのだ。また、移動しながら浮遊している宇宙人を捉えるには、ある程度の面積が必要なので、ネットをいくつも張ろう。

一定時間が経過すると、消えて無くなる三角ネット。点滅し始めたら、いよいよ消えてしまう合図。この消える瞬間に、三角ネットの張られた星に居ると、勢いよく星から飛ばされてしまうのだ。

こんな場合は、急いで次の三角ネットを張るか、はじき飛ばされないよう、点滅しているネットが張ってある星を離れるようにしよう。

ネットが点滅！　急いで対策を打たないと弾かれるぞ。

「毒星」は、回転するほどたくさんエアを消費してしまう。なので、デフォルトでスピードが速いススムなどは、気を付けないとあっという間にくるくる回って、エア残量が減るから気を付けて！　また「炎星」を利用して三角を作る場合、炎星からは思った方向に飛べない。なので、作りたい三角形の二点から、それぞれ炎を目指して線を引こう。

つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ™

Text：C・LAN

セリフごとに正解が分かれば、観客ノルマは比較的楽に達成できる。しかしその先が芸人としての真価が問われる場面。真の芸人たるもの、ナイスツッコミを出してナンボ！

ナイスツッコミ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：漫才ゲーム
■操作方法：ツッコミ3+あいづち1
■発　売　日：7月中旬
■使用基板：SYSTEM10

狙え！ノリツッコミ

成功すれば絶大な効果を発揮するのが「ノリツッコミ」だ。やり方は至って簡単。赤いテロップが表示されたときに、ツッコまずにあいづちを使えばOK。ただし、ここで「イケてる」表示が出ないなら、それ以外にベストな選択肢があることを意味する。

完全に正解となるノリツッコミポイントは1ネタにつき1カ所ぐらいしかない。つまり、乱用は禁物なのだが、ノリツッコミを行なうと相方の評価にかかわらず、漫才の内容が変化するのだ。これはすべての赤テロップに該当する。観客数に余裕があるときは、間違い覚悟であえてあいづちで返してみよう。思わぬやりとりが聞けてなかなか楽しいぞ。

赤いテロップが表示されたら、それはツッコミポイント。

うなづき返せばネタを引っ張り、直後に赤テロップ。正否に関係なく必ず起きるのだ。

ほとんどの場所は頭、胸、おでこの3択。評価が「イケてる」を目指そう。

アイテムを温存して最後の週を迎えよう！

2週目オススメネタ オーケイ「プロポーズ」

観客ノルマ350人

二人「はいどーも！　よろしくお願いします」
小島（以下コ）「僕ね彼女にプロポーズしよ思いましてね」
小倉（以下オ）「あら」
あいづち
コ「場所はね夕暮れどきの海」
オ「おお」
あいづち
コ「カモメさんが二人の幸せを祝ってくれるかのように　アーアーアー」
オ「ほな向こうから　お前の彼女が来るわけや」
あいづち
コ「そうやそうや」
オ「待ったー！　パサーン　パサーン」
なんでやねん！
コ「なんでオレの彼女　泳いでくんねん！　お前！」
オ「泳いでき一へんのかい」
あいづち
コ「来うへんがなおまえ　まあまあ言うてもね　結婚するとなったら結婚式を挙げなアカン！」
オ「まあそらそうですわ！」
あいづち
コ「おお、もちろん僕は新郎ですよ」
オ「うん」
あいづち
コ「ほんなまあ仮にあなたを新婦としましょう」
オ（花嫁さん役で）
あいづち
コ「そうそうそう　ほんなここが結婚式場な　結婚式場のドアの前ですよ！」
オ「はいはい」
あいづち
コ「音楽が流れるとともにゆっくりとドアが開く」
オ「新郎新婦の入場です　パーパパパ♪　パーパラパーパー♪　パーパラパー♪」
なんでやねん！
コ「なんで横断歩道やねん！」
オ「なにがやねん」
あいづち
コ「なにがやねんやあらへん　もうもう式場着いてんのよ　ドアの目の前ですよ！」
オ「はいはい」
あいづち
コ「目の前ね」
オ「はい」
コ「ちゃんとやってください！」
オ「わかりました」
あいづち
コ「音楽が流れるドアが開く」
オ「パンパンパンパン♪　パンパンパンパン♪　ピシューーッ！　はい乗ろ！」
わけわからんわ！
オ「なにがやねん」
あいづち
コ「なんで地下鉄御堂筋線やねん！　分かりにくいしそんなもん！」
オ「ドアの目の前や言うからやないか」
あいづち
コ「ちがうやろーっ！　もう」
オ「なに乗って行くんねん！」
あいづち
コ「もうええ、もうええ、もうええ　あと結婚式で一番感動するいうたら両親へのあいさつ」
オ「まあまああね　これはありますわ」
コ「もう花嫁さんなんか感動してポロポロ　泣いてますわ　お父さん」
あいづち
コ「グスン、グスン」
オ「お母さん」
コ「う・う・ううう　う・う・ううう　う・う」
なんでやねん！
コ「なんで鳩やねん！」
オ「これだいたい　明け方5時の鳩や」
やかましいわ！
オ「ベランダとまるの」
あいづち
コ「知らんがなそんなことわ」
オ「うるさいの」
あいづち
コ「ちゃんとやれっ！　言うとんねやおまえはもうもうええ、もうええ　もうええ　ほんなあの誓いの口づけこれしよう」
オ「うん」
あいづち
コ「誓いの口づけオレ新郎な　おまえ新婦役頼むでー」
オ「はいはい」
あいづち
コ「新郎が新婦のベールをとる」
オ「新婦が新郎の　カツラをとる」
あいづち・ノリツッコミ
コ「イヤン～　言うてる場合か！アホッ！」
なんでも
オ「それをかぶる」
あいづち
コ「ちょっとまておい！」
オ「そして帰る」
あいづち
コ「帰るなっ！　アホッ！　わしカツラちゃうがな！　お前っ！　ちゃんとやれ　言うとんねや　お前わぁ　アホ！　誓いの口づけな」
オ「はい」
あいづち
コ「チュッ！」
オ「ほんでここでちょっと涙が　ポロポロって出るんですよ」
あいづち
コ「そうそうここでね　新郎が優しい言葉かけるんですよ」
オ「グスン、グスン」
コ「みんなが見ている　泣くんじゃないよ」
オ「グスン、グスン　娘は頼んだからなっ！」
なんでも
コ「おやじやったんかい！　もうええわ！」
二人「ありがとうございました」

ここがポイント

今回紹介したネタは、ツッコミポイントが全ネタ中一番少ないという特徴があんねん。でもな、だからって素忍たらアカンよ。代わりにミスも許されへんのや。あと、いくらツッコミポイントが少ない言うたかて、その分うなづきポイントは多いから注意せんとな。ここでキッチリ相方の「OK」をもらうんが大切。後半のノリツッコミポイントはツッコまんように気ぃつけてな。

ゲー事典　前回紹介したますおかの「病院」、そして今回の「プロポーズ」の正解を覚えて臨めば、多少ミスがあっても2週勝ち抜きはできるはず。3週目はすぐにアイテムを使用。ここまで未使用なら、スタンガンでいきなり125人アップ！　これで3週目も楽に進められるはず。2週覚えてきっちりこなし、3週目開幕でスタンガン……これがクリアのシナリオだ。

信長の首を討ち取れ!!

銃を手に「紀州雑賀鉄砲衆」が立ち上がる！ミッチェルから登場した銃武者羅は、濃い口の固定画面アクションシューティング。ジャンプと攻撃を使い分け、緊急回避「奥義ガムシャラ」で弾の嵐をかいくぐれ!!

銃武者羅
- ■メーカー：ミッチェル　カプコン
- ■ジャンル：アクションシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2002年8月上旬(予定)
- ■使用基板：SYSTEM 10

Text：閃屋

信長が恐れた史実の人物、孫一正義の大志を胸に大暴れ!!

『銃武者羅』は、最近では珍しい固定画面のアクションシューティングだ。主人公は画面手前に位置しており、左右への移動とジャンプ(ジャンプ中は無敵)で画面奥に現れる敵の攻撃を回避しつつ、銃で攻撃するという、最近あまり無いスタイルのゲームになっている。画面奥と手前との間で銃弾が交錯する立体的な感覚が、なかなか新鮮だ。

操作作法も独特。射撃する位置を示す照準と自機を、レバーで同時に移動させるのだ。Aボタンを押しっぱなしにしているときだけは自機が固定され、レバー操作で照準のみが移動するようになる。その間、弾が連射状態で射出されるようになるぞ。

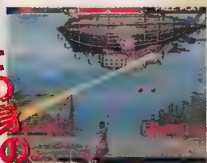
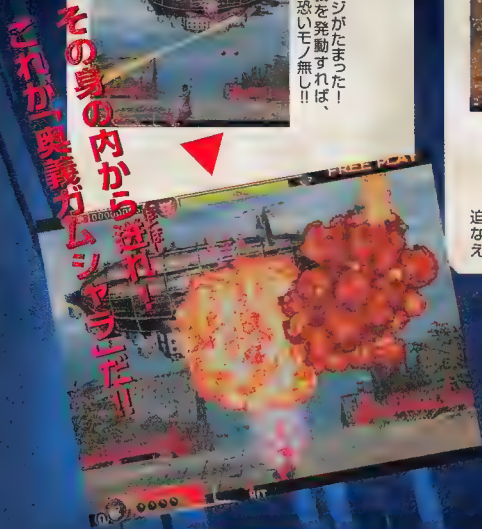
操作説明

レバー	Aボタン	Bボタン	Cボタン
移動・カーソル移動(射撃中レバーを入れると、カーソルだけが移動する)	射撃(押しっぱなしで連射)	ジャンプ回避	奥義ガムシャラ

これぞ一撃必殺！

敵や破壊できる対象に撃ち込んでいくと、左下のガムシャラゲージがたまり、満タンで奥義ガムシャラを発動できる。緊急回避として使えて、一定時間無敵になるほか、攻撃力が2倍になるという優れた奥義だ!!

ゲージがたまった！奥義を発動すれば、もう恐いモノ無し!!

これが「奥義ガムシャラ」だ!! その身の内から迸れ！

跳ばずにつなげ！　ジャンプレス・コンボ！

敵の弾を回避するには移動とジャンプが基本だ。しかし、ジャンプを使わず敵を倒していくとコンボがつながっていき、何と得点にコンボ数の倍率がかかっていくのだ！　しかし、これをつなごうとすると、敵弾を避けるか、撃って相殺することで回避しなければならない。当然だが、先の面ではどんどんキツくなっていく！

ジャンプボタンを使用せずに敵を倒していけば、どんどん上昇していくコンボ数。

迫りくる弾に囲まれながら、どこまで耐えられるだろうか!?

孫一と蛍、さぁキミならどっち?

キャラ性能が異なるので、どちらを選ぶかは慎重に。孫一は攻撃力強化キャラで、Aボタンを押し続ければため撃ちができる。蛍は回避性能強化キャラ。二段ジャンプが可能だ。

カーソルのゲージがたまれば、ため撃ちが出せる。

弾に囲まれだすと、二段ジャンプは非常に有用！

インプレッション

やっているとカーソルの移動が遅く感じられてきて、レバーを握る手についつい力がこもります。終盤では蛍でも回避がキツい場面が多いけど、ちゃんと覚えてパターン化すれば、とてもかっこいい絵になりそう。

攻撃アイテムは2種類

バルカンは、一定時間高速連射が可能になる。1発の威力はさほど高くない。

ショットガンは、一定時間強力な散弾が撃てる。ただし連射できない点に注意。

ゲー事典　弾が入り乱れてくると、ジャンプでの回避が安全ではなくなってくる。着地後すぐに移動できないし、かといってすぐジャンプもできず、弾の上に着地すると分かってもどうにもできない。一定間隔で落とされる爆弾などは、狭くても間に入った方が安全だったりする。キャラの当たり判定は見た目よりもかなり小さいので、怯えず避けに徹してみよう！

レバーを振れ！ 左腕の限界まで!!

©2002 TRIANGLE SERVICE TM

レバーを振るアクションが攻撃手段になる斬新なシューティング。敵機と密着する恐怖心を克服し、最大倍率12倍を維持せよ！

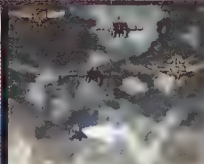
インプレッション

ただのレバーをガチャガチャ回すだけの体育会系ゲームだと思ったら大間違い。実際には、最高倍率を維持するためのパターン作り、バリアの使用ポイント探しなど、知恵を絞らなければならない要素に満ちている。腕に覚えのあるハイスコアラーにこそチャレンジしてもらいたい、秀作シューティングといえよう。

トゥエルブスタッグ
- ■メーカー：トライアングル・サービス／タイトー
- ■ジャンル：シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋2(3)ボタン
- ■発 売 日：2002年7月
- ■使用基板：TAITO G NET

4種類の攻撃方法をマスター!!

Ⅱ SIDE ATTACK サイドアタック

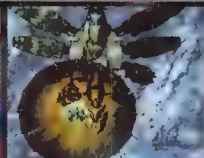
レバーを左右に振れ！

レバーを素早く左右に振ることで、自機の側面に衝撃波を出す。正確には、入力したコマンドによって、攻撃力と攻撃範囲の異なる「レベル1」、「レベル2」の2種類出るのだが、初めは特に意識する必要は無い。

Ⅰ SHOT ショット

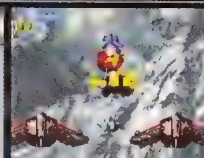
フルオートショット
単発ショット

前方にショットを撃つ。ショットはアイテムを回収することで5段階までパワーアップ。基本的にCボタンのフルオート連射だけ使っていればOKだが、特定の敵だけを狙い撃ちしたい場合はAボタンを使おう。

Ⅳ BARRIER バリア

バリア

自機を中心にバリアを張る（使用回数制限あり）。自機はバリア内に居る限り無敵で、このときバリアに触れた敵弾を得点に変換する効果もある（1発当たり最大1000点）。防御はもちろん、稼ぎにも使える武器だ。

Ⅲ BACKFIRE ATTACK バックファイアアタック

操作の必要無し

排気炎（バックファイア）でダメージを与える。これで攻撃するには自機の下から敵をぶつからせればいい。ただし、バックファイアアタックの攻撃力は低め。耐久力の高い敵をこの攻撃だけで倒そうとするのは危険だ。

プレイ前の予備知識
基本操作とシステム

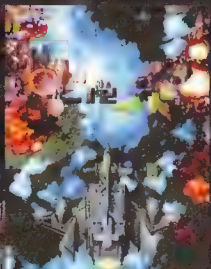
ゲームを始める前に、本作特有の攻撃方法とゲームシステムについて理解しておこう

本作最大の特徴は、ショット・サイドアタック・バックファイアアタックの三つを使い分ければ、上下左右あらゆる方向に攻撃が可能な点にある。まずは左のカコミを読んで、それぞれの攻撃の性質について把握しよう。また、ハイスコアを狙いつつプレイするのなら、システム面の理解を深めることも重要。特に、下に挙げた三つの要素はスコア狙いのキモになる要素なので、必ず覚えておくように！

より楽しく遊ぶために知りたい三つのシステム

スコアの倍率

サイドアタックかバックファイアアタックで敵を倒すと、基本点に掛かる倍率が×2、×3……といった具合に上昇していく（最大12倍）。倍率は時間経過とともに少しずつ低下するので、絶え間無く敵を倒し続けられるパターンを作ろう。なお、倍率はボスにも適用される。ボス戦ではパーツ類で高倍率を維持しつつ、最後に本体をサイドアタックで倒すのがポイントだ。

サイドアタックとバックファイアアタックを駆使して倍率アップ。現在の倍率は画面左下に表示されるぞ。

基本点の高いボスはできるだけ倍率を掛けて倒したいが、難度もぐっと上がる。目指せ、最高倍率12倍！

スコアラップ

各ステージの道中に設定されたチェックポイントを通過したとき、トッププレイヤーとのスコア差が表示されるというもの。ステージ終了時にはスコアの推移をグラフで示してくれるので、稼ぎが「甘い」区間も一目りょう然というわけだ。もちろん、記録を更新したスコアはスコアネームと共に基板内に保存され、次のプレイからトップスコアとして君臨することになる。

チェックポイントを通過した直後。トップスコアとの差と、区間記録保持者のスコアネームが表示される。

ステージ終了時のスコア推移グラフも、トップとの差が表示される。稼ぎが甘いステージはどこかな？

各アイテムの出現条件

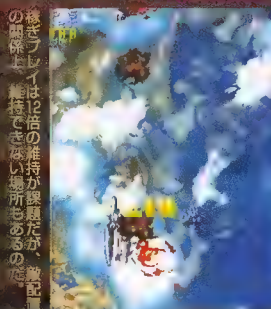
本作に出現するアイテムは、パワーアップアイテムとバリアアイテムの2種類。それぞれの出現条件は敵機の破壊数で決まっており、前者は15機破壊ごとに1個、後者は101機破壊ごとに1個出現する。なお、パワーアップアイテムはショットパワーが最大のときに回収すると1000点、バリアアイテムは残バリア数が最大（5個）のときに回収すると1万点がそれぞれ加算される。

敵機を逃さず撃つことがアイテム獲得につながる。ザコが大量に出現する場所では気合いを入れて撃つべし！

バリアアイテムも比較的多くに出現するので、ため込むくらいならボス戦などでどんどん使っていこう。

サイドアタック補足： サイドアタックのコマンドは、正確にはレベル1が←→または→←、レベル2が←→→または→←←。レベル2はレバーを左右に振っているだけで出せるので、意識してコマンドを使うことはあまりないが、「倍率維持のためにギリギリまで引き付けて敵を倒す」ような場面ではコマンド入力法を使うこともある。とっさに出せるようにしておこう。

対決 オヤジ撃ちvs.稼ぎプレイ

倍率を意識したプレイと通常のプレイでは、スコアにどのくらい差が出るのだろうか？

本作は、特に複雑なゲームシステムを覚えなくても遊べる……とはいうものの、ショットだけのプレイではどこか物足りない。スコア系のシステムが充実している以上、やはりサイドアタックやバックファイアアタックでバリバリ稼ぐことこそ真の楽しみ方なのだ。

では、漫然とショットだけでプレイする（オヤジ撃ち）のと、稼ぎながらプレイするのとでは、点効率にどのくらい差が出るのだろう？　本誌ではこの点を調査するため、ステージ一のチェックポイントごとに両者のスコアを比較してみた。理論値通りにいけば、スコアにも12倍の差が出ることになるのだが、実際にはロス（倍率を保てない、サイドアタックで倒せない、など）が発生することも予想される。さて、結果やいかに？

稼ぎプレイは12倍の維持が課題だが、敵配置の関係上、維持できない場所もあるのだ。

スタート～チェックポイント①

稼ぎ：画面中央でサイドアタックを続けるだけ。一応、小型機はバックファイアアタックで倒す手もあるが。

オヤジ：ショットだけでプレイするオヤジ撃ちの場合、耐久力の高い敵に対してやや押されがちになる。

オヤジ撃ち……	約3,000点
稼ぎプレイ……	約24,000点

その差[illegible]点

稼ぎプレイは、画面中央付近でサイドアタックを続けているだけで倍率もどんどん上がる。ただ、ゲームスタート時は1倍からスタートするため、チェックポイント通過時の点数はオヤジ撃ちと比べて12倍……とはいかない。

チェックポイント①～チェックポイント②

稼ぎ：下からのザコはバックファイアで。左右の中型機は残しておき、ボスまで倍率を維持しよう。

オヤジ：オヤジ撃ちはスコアが稼げない上に、ザコ編隊が邪魔になって逆サイドに渡れない。ちと苦しいかも。

オヤジ撃ち……	約10,000点
稼ぎプレイ……	約72,000点

その差62,000点

下からザコ編隊が出現。稼ぐ場合はバックファイアアタックで倒すことになる。また、最後に出てくる中型機は、画面外に消える直前に倒すことが重要。早めに倒すと、ボスが出現するまでにかなり倍率が下がってしまう。

ボス戦

稼ぎ：ショットは一切使わず、ひたすらサイドアタックでパーツと本体を攻撃。砲台からの攻撃が怖い！

オヤジ：倒すだけなら楽勝。スコアが低い代わりにリスクも低いのがオヤジ撃ちのメリットなのである。

オヤジ撃ち……	約38,000点
稼ぎプレイ……	約265,000点

その差227,000点

倒すだけなら弱点（胴体後部）にショットで撃ち込むだけでいいが、稼ぐなら周囲のパーツ（脚、砲台など）をすべて倒した後で弱点を狙うといい。ただし、稼ぎプレイの場合は砲台に近寄ることになるので危険だ。

結論!!

結局、稼ぎプレイのスコアはオヤジ撃ちと比べて約7倍であることが判明。予想よりロスは大きかったわけだが、これだけ点差が開く以上、やはり稼ぐ価値はある。

とはいうものの、やはり稼ぎプレイには危険が伴う。1面ならまだしも、敵弾が多くなる3～4面からは生き残るだけで精一杯。敵の攻撃パターンを覚えるまで、サイドアタックは封印するべきか。

また、忘れてはならないのがバリアの存在。敵弾を点数に変えるこの武器は、難しい場所でこそ真価を発揮する。どこでバリアを使うべきか、よくパターンを練ろう。

後半ステージでは、バリア1発で3～4万稼げるところも珍しくない。効率よくスコアに「変換」できる場所を探すのも楽しいぞ。

パターンの分からない場所で無闇にサイドアタックを狙うのは自殺行為だが、それでも狙ってしまうのはハイスコアラーの性なのか？

ステージ内の分岐：本作では、ステージ道中の特定の敵を倒すタイミングによって、出現する敵が変化する。例えば2面なら、序盤に左右から出てくる中型機2機を早めに倒すと画面が左にスクロールして大量のザコ敵が、倒すのが遅れるとミサイル搭載型の戦闘機が出現……といった具合だ。「フラグ」の役割を果たす敵はどれなのか探してみよう。

ゲームの遊び方をおさらいしよう!

1プレイの流れ

プレイ筐体各部について

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。

ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……試合の勝敗にかかわらず、ゲーム終了時に選手カードが黒い袋に入って出てくる。

クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。

戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンター・左サイド攻撃・右サイド攻撃、以上5種類の戦術指示を出すボタン。一度押すと戦術がONになり、もう一度押すとOFFに。複数を同時に使うことも可能。

シュートボタン&キーパーボタン……赤いボタンでシュートを撃つ指示、青いボタンでキーパーをボールに向かわせる指示を出す。シュートボタンを押さないと選手がシュートを撃たない点に注意。

配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

サッカーを愛する皆さんご機嫌いかがでしょうか? 今月は「ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(以下WCCF)」が稼働開始してから1発目ということで、実戦的なネタを中心にお届けしていきますよ〜。そんじゃ、キックオフ!!

今月の目玉は選手カードのフルリスト!

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2002年7月8日(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

WCCF旋風到来! ロケテストは連日超満員

渋谷GIGOで行なわれた『WCCF』ロケテスト。最大6時間待ちって……ヤバ過ぎでしょ。

受け付けに、実況に、筐体清掃に……店員さんも超大忙し。でも何か楽しそうな様子。

開店直前に整理券が配られ、受け付け台帳に整理券番号と名前を書いていく。一人1回4プレイまで。

案の定、開店直後に受け付け台帳はビッシリ埋まってしまった。こりゃ大変だぁ〜。

開店前から長蛇の列が……

既に1巡目が埋まっています……

眠い目をこすり、本誌取材班が現地に到着したのは朝6時。「さすがにこの時間ならまだ並んでいる人は居ないだろう」と思いきや、入り口には人影が……おいおいおい、あんたマジかい!? 結局、取材班は2番手となり、その後8時までには最初に遊べる8人(筐体座席は8シート)が集結。9時には30人以上のプレイヤーが並ぶに至り、WCCF旋風の到来を目の当たりにした。毎朝こんな調子だったというのだから、いやはや驚きである。

ロケテスト インプレッション

開店を待つ人たちの間ではそこかしこでコミュニティが形成され、店内でもトレーディングが頻繁に行なわれていたロケテスト。それは「今までに無い新しいゲームが登場した」と実感するに十分なものだった。出荷台数こそ少ないものの、既に全国各地で正式稼働しているので、見掛けたときはぜひプレイしてみてもらいたい。

緊急アンケート 『WCCF』にハマった理由は?

ロケテスト会場でアンケートを実施。何回か WCCF を遊んでいるプレイヤー50人に、本作にハマった理由を聞かせてもらった。結果は左のグラフの通り。同じような境遇にある人……キミもハマっちゃうかもよ。

緊急アンケートおまけ：ロケテストに遊びに来ていた人たちが週にどのくらい通っているのかについて聞いてみた結果驚いたのは、毎日のように来ている常連の人も確かに多いのだが、週に2〜3回、もしくは週に1回ペースで来ている人も意外に多いということ。毎日何十人と店内に居る中でそのような人が多いということは、総プレイヤー人口は……ひぃ〜!

脱・初心者！ 基本的なボタン&カード操作術を身に着けよう!!

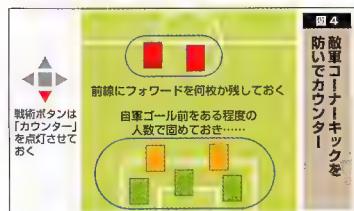
有利な状況を作り出す！ 戦術ボタン&選手カード操作

戦術ボタンと選手カードは、「より得点しやすい状況」、もしくは「より失点しにくい状況」を作り出すための操作。シュートボタンやキーパーボタンのように"まさにその瞬間に必要となる"アクションではないので、徐々に身に着けていこう。

自動的に展開される試合を、さらに理想的な形に近付けるのが戦術ボタン。

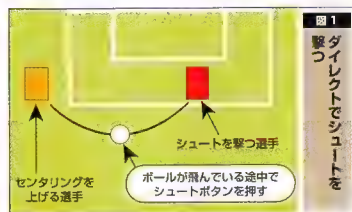
試合展開を読んで選手カードを動かす

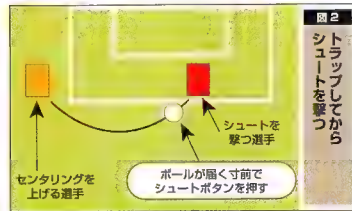
選手カードを動かすときは、あらかじめ試合展開を読むことが重要。カードを動かしても、選手が移動するまでには時間がかかるからだ。

試合展開を読むというのはなかなか難しいが、**図3**のように自軍のコーナーキック時などは分かりやすい。「ボールがゴールラインを割る」と思ったらカードを前へ出せばいいだけだからだ。また、選手カードの移動は戦術ボタンとうまく組み合わせることでさらなる効果を見込める。**図4**のように敵軍コーナーキックのピンチを凌いでカウンター……なんてことも狙えるぞ。

得失点に直結！ シュートボタン&キーパーボタン

シュートボタンとキーパーボタンは得失点のシーンで必ず関係してくる操作（キーパーボタンは場合による）。チャンスやピンチの"まさにその瞬間に必要となる"アクションなので、プレイ中は右手を常に両ボタン付近に添えておくべきだ。

キーパーボタンを押すと、押している時間だけキーパーがボールに向かう。

シュートボタンは「押すタイミング」が命

シュートボタンを押してから実際に選手がシュートを撃つまでには、若干のタイムラグがあると考えておいた方がいい。

例えばセンタリングを受けてシュートを撃つとき。**図1**のようにボールが飛んでいる最中にボタンを押せばダイレクトシュートとなるが、**図2**のようにボールが届く寸前でボタンを押した場合はトラップしてからシュートを撃つ形となる。もちろんこの場合での理想はダイレクトシュート。つまり、シュートボタンを押すタイミングは若干早めがいいというわけだ。

土田晃之のサッカー無しじゃ生きられない！

―PROFILE―
元お笑いユニット「U-turn」のボケ役。自他共に認めるサッカーマニアで、所有している各国のサッカーユニフォームは120枚を超えるとか。今回は『WCCF』をプレイするということで、パルマのユニフォーム（ちょっと昔のもの）を着てきてもらった。

ついに『WCCF』をプレイ！ こ、こいつは……面白過ぎる!!

行ってきたぜ、セガ本社！「何で？」って、もちろん『WCCF』をプレイするために!! もうね、ゲームの話だけ聞かされていたもんだから、超興奮状態ですよ。現地に到着すると、早速取材スペースへ。そして、そこには『WCCF』の豪華な筐体が！ ってか、最近のゲームってスゴイね。オレはあまりゲーセンに行かない方だからよく知らなかったんだけど、最近はこんなデカイ筐体のゲームも多いんだってね。びっくり。

しばらくすると広報の方がやってきて、スターターパックをプレゼントしてくれた。ありがたい！ ある程度ゲームの遊び方を教えてもらって、いよいよゲームスタート！ チームの名前は「FCツチダ」!!! って、ベタベタなんだけどね。ユニフォームの方は、芸人仲間とやっているフットサルチームのものと同じような感じにしようと思ったんだけど、時間切れでパンツの色だけ違うものになっちゃった（泣）。もう一回チーム作り直そうかなとか思ったり……。

しばらくプレイして、「やっぱりこのゲームはスゲエ」って悟った。チームの監督気分を味わえれば、チームの司令塔気分も味わえる。そして、何といっても出来のいい選手カードの存在。こりゃ、サッカー好きだったら全部集めたくなるよなぁ。まだオレはレギュラーカードばっかり。唯一のスペシャルカードは担当編集さんにもらったパリューカ（ボローニャGK）だけ。これからヒマを見付けてはゲーセンに行って集めまくるぞ！ あと、周りのサッカー好きな芸人仲間にもオススメしよっと。そんでレアカードが出たらオレがもらっちまう……グハハハ。

何度かプレイするも、レアはおろかスペシャルも出ず。世の中甘くないっす。

ユニフォームに抱かれて：土田さんが所属する太田プロHP内で連載されているオンラインコラム「ユニフォームに抱かれて」。土田さんのサッカーに対する熱情が伝わってくる内容で、サッカーファンならきっと楽しめるはず。ぜひチェックしてみよう。URLはこちら！→ http://www.ohtapro.co.jp/special/uniform/index.html

コンプリートを目指す人必携の超永久保存版！

選手カードフルリスト

全309枚に及ぶ選手カードデータをチェック欄付きで全面カバー！　このリストを手に、コンプリートを目指そう。レアカードは「BestStriker」&「Fantajista」の一部を除いて、グラフィックも公開！

CHECK	カード番号	選手名	OF	DE	TE	PO	SP	ST	総合	ポジション
	097	ジャンルイジ・ブッフォン	7	20	11	18	14	10	80	GK
	098	チロ・フェラーラ	9	17	11	14	13	14	78	DF
	099	マーク・ユリアーノ	7	18	9	18	13	16	81	DF
	100	パオロ・モンテーロ	10	19	13	15	13	15	85	DF
	101	ジャンルカ・ペソット	13	14	13	11	14	18	83	DF
	102	リリアン・テュラム	12	18	13	18	17	17	95	DF
	103	イゴール・トゥドール	11	16	13	20	14	15	89	DF
	104	アントニオ・コンテ	13	14	14	13	14	17	85	MF
	105	エドガー・ダヴィッツ	14	13	12	18	18	20	95	MF
	106	アントニオ・マレスカ	13	12	13	12	12	15	77	MF
	107	パヴェル・ネドヴェド	16	12	16	15	16	18	93	MF
	108	アレッシオ・タッキナルディ	12	13	14	15	12	18	84	MF
	109	ジャンルカ・ザンブロッタ	15	12	13	13	16	16	85	MF
	110	アレッサンドロ・デル・ピエロ	17	8	19	12	14	13	83	FW
	111	ダビド・トレセゲ	19	7	15	16	16	13	86	FW
	112	マルセロ・サラジェタ	17	7	14	13	15	14	80	FW
	113	アンジェロ・ペルッツィ	6	18	10	16	8	10	68	GK
	114	アレッサンドロ・ネスタ	9	20	12	19	14	16	90	DF
	115	フェルナンド・コウト	10	17	12	17	10	14	80	DF
	116	ジュゼッペ・パンカロ	11	14	13	13	16	14	81	DF
	117	ジュゼッペ・ファヴァッリ	10	15	12	14	13	13	77	DF
	118	セザール	11	15	13	11	14	13	77	DF
	119	ディノ・バッジョ	11	13	12	15	13	15	79	MF
	120	マルティン・カストロマン	15	10	15	13	17	13	83	MF
	121	ステファノ・フィオーレ	15	12	17	12	14	13	83	MF
	122	ジュリアーノ・ジャンニケッダ	13	14	13	13	14	18	85	MF
	123	ファビオ・リヴェラーニ	15	12	16	11	13	15	82	MF
	124	ガイスカ・メンディエタ	16	14	16	15	15	19	95	MF
	125	デヤン・スタンコビッチ	15	12	16	14	16	14	87	MF
	126	エルナン・クレスポ	20	6	16	17	14	15	88	FW
	127	シモーネ・インザーギ	17	7	12	12	16	11	75	FW
	128	クラウディオ・ロペス	18	6	15	12	19	14	84	FW
	129	アントニオ・キメンティ	7	15	11	14	9	10	66	GK
	130	ダヴィド・バッレーリ	11	13	12	13	13	15	77	DF
	131	ブルーノ・チリッロ	12	14	11	13	13	13	76	DF
	132	ジャンルカ・コロンネッロ	12	11	12	10	14	17	76	DF
	133	ジュアレス	8	15	11	14	11	12	71	DF
	134	ゲオルゲ・ポペスク	12	16	14	15	11	10	78	DF
	135	アルベルト・サヴィーノ	6	14	10	15	13	12	70	MF
	136	ロレンツォ・ストヴィーニ	6	14	11	15	12	12	70	MF
	137	アレッサンドロ・コンティッキオ	12	13	13	14	12	15	79	MF
	138	グイレルモ・ジャコマッツィ	14	14	13	15	14	14	84	MF
	139	ロドルフォ・ジョルゲッティ	12	12	14	10	12	15	75	MF
	140	ルイジ・ピアンジェレッリ	10	13	11	13	14	13	74	MF
	141	マックス・トネット	12	13	12	11	15	17	80	MF
	142	ハヴィエル・チェヴァントン	16	7	16	12	16	13	80	FW
	143	セバスチャン・チミロティッチ	14	7	13	13	12	12	71	FW
	144	ダヴォル・ヴグリネッチ	14	8	15	13	13	12	75	FW
	145	クリスチャン・アビアーティ	5	16	6	17	12	10	66	GK
	146	ホセ・アントニオ・チャモ	8	15	14	14	11	13	75	DF
	147	コスミン・コントラ	15	10	16	14	15	15	85	DF
	148	アレッサンドロ・コスタクルタ	6	18	11	15	9	12	71	DF
	149	トーマス・ヘルヴェグ	12	13	14	11	14	12	76	DF
	150	カハ・カラーゼ	11	14	11	16	12	15	79	DF
	151	マルティン・ラウルセン	10	16	9	18	11	13	77	DF
	152	パオロ・マルディーニ	12	18	14	17	14	16	91	DF
	153	ディメトリオ・アルベルティーニ	14	14	16	11	13	15	83	MF
	154	マッシモ・アンブロジーニ	13	13	13	13	12	14	78	MF
	155	アンドレア・ピルロ	13	8	18	7	12	9	67	MF
	156	イヴァン・ガットゥーゾ	10	14	9	16	12	19	80	MF
	157	マヌエル・ルイ・コスタ	16	11	19	14	13	15	88	MF
	158	セルジー[illegible]	13	9	13	8	18	12	73	MF
	159	フィリッポ・インザーギ	18	6	13	10	18	12	77	FW
	160	アンドリー・シェフチェンコ	20	8	15	16	20	15	94	FW
	161	セバスティアン・フレイ	7	17	8	16	13	11	72	GK
	162	ファビオ・カンナヴァロ	9	20	11	18	15	16	89	DF
	163	アイモ・ディアーナ	11	12	13	10	13	15	74	DF
	164	マルタン・ジェトゥー	6	17	11	16	14	16	80	DF
	165	マッテオ・フェラーリ	9	16	11	14	13	15	78	DF
	166	ステファン・アッピア	12	12	12	15	15	16	82	DF
	167	ロベルト・センシーニ	12	17	13	14	9	15	80	DF
	168	マティアス・アルメイダ	11	15	14	15	11	20	86	MF
	169	アラン・ボゴシアン	12	14	14	15	10	16	81	MF
	170	ジュニオール	15	9	16	7	14	14	75	MF
	171	サブリ・ラムーシ	15	12	17	12	13	15	84	MF
	172	マルコ・マルキオンニ	12	8	12	9	17	11	69	MF
	173	ヒデトシ・ナカタ	16	12	18	16	12	16	90	MF
	174	エミリアーノ・ボナッツォーリ	15	6	13	17	12	12	75	FW
	175	マルコ・ディ・ヴァイオ	18	7	15	14	16	14	84	FW
	176	サヴォ・ミロシェビッチ	17	6	15	18	12	13	81	FW
	177	ミケーレ・タルディオーリ	5	15	9	13	10	10	62	GK
	178	マルコ・ディ・ロレート	8	15	10	14	11	11	69	DF
	179	[illegible]	11	13	11	12	12	14	73	DF
	180	[illegible]	5	14	9	14	11	14	67	DF
	181	[illegible]	6	14	10	12	12	14	68	DF
	182	[illegible]	7	17	9	15	13	14	75	DF
	183	[illegible]	13	11	17	9	13	11	74	DF
	184	[illegible]	13	11	13	12	13	18	80	MF
	185	[illegible]	11	11	11	9	14	16	72	MF
	186	[illegible]	13	11	14	10	13	14	75	MF
	187	[illegible]	12	10	12	14	12	14	74	MF
	188	[illegible]	15	8	16	10	13	11	73	MF
	189	[illegible]	12	11	11	11	13	18	76	MF
	190	[illegible]	15	7	13	14	13	12	74	FW
	191	[illegible]	14	6	13	11	14	10	68	FW
	192	ジシス・ヴリーザス	17	6	14	14	15	13	79	FW

CHECK	カード番号	選手名	OF	DE	TE	PO	SP	ST	総合	ポジション
	001	[illegible]	7	17	8	15	9	10	66	GK
	002	ジャンパオロ・ベッリーニ	10	12	13	12	13	13	73	DF
	003	[illegible]	8	16	12	13	12	13	74	DF
	004	マッシモ・パガニン	11	14	13	13	15	13	79	DF
	005	[illegible]	12	15	12	14	13	13	79	DF
	006	ルイジ・サーラ	7	15	11	14	10	10	67	DF
	007	[illegible]	12	12	15	10	13	14	76	MF
	008	オスマン・ダボ	13	13	14	14	14	16	84	MF
	009	クリスティアーノ・ドーニ	16	12	16	16	14	16	90	MF
	010	アレックス・ピナルディ	12	10	13	11	13	13	72	MF
	011	ルチアーノ・ザウリ	13	12	15	11	14	14	79	MF
	012	ダミアーノ・ゼノーニ	13	14	15	11	15	14	82	MF
	013	コンラード・コロンボ	14	7	14	13	12	12	72	FW
	014	ジャンニ・コマンディーニ	16	8	14	14	14	12	78	FW
	015	[illegible]	15	6	13	14	12	12	72	FW
	016	ルカ・サウダーティ	15	6	13	13	13	12	72	FW
	017	[illegible]	5	19	7	18	8	9	66	GK
	018	[illegible]	12	12	12	9	14	13	72	DF
	019	[illegible]	7	17	11	14	11	10	70	DF
	020	[illegible]	6	17	10	12	12	13	70	DF
	021	[illegible]	12	17	13	16	13	14	85	DF
	022	[illegible]	13	10	12	8	15	14	72	DF
	023	[illegible]	14	11	15	12	13	14	79	MF
	024	[illegible]	16	9	18	7	12	9	71	MF
	025	[illegible]	15	10	14	12	15	15	81	MF
	026	[illegible]	10	11	10	12	13	17	73	MF
	027	[illegible]	13	11	14	11	13	17	79	MF
	028	[illegible]	13	10	14	16	16	13	82	MF
	029	[illegible]	14	8	16	10	12	13	73	MF
	030	[illegible]	15	7	12	10	14	9	67	FW
	031	[illegible]	16	8	14	16	13	13	80	FW
	032	[illegible]	18	7	17	14	15	13	84	FW
	033	[illegible]	8	16	10	16	11	10	71	GK
	034	[illegible]	8	15	9	14	12	15	73	DF
	035	[illegible]	6	14	11	15	12	13	71	DF
	036	[illegible]	14	10	15	10	13	12	74	DF
	037	[illegible]	7	15	10	14	13	14	73	DF
	038	[illegible]	10	12	11	15	13	15	76	DF
	039	[illegible]	12	12	11	11	15	15	76	MF
	040	[illegible]	13	12	12	12	14	15	78	MF
	041	[illegible]	12	12	13	12	14	15	78	MF
	042	[illegible]	13	13	15	11	12	14	78	MF
	043	[illegible]	12	9	16	12	14	12	75	MF
	044	[illegible]	13	12	15	12	12	13	77	MF
	045	[illegible]	18	6	20	9	12	9	74	FW
	046	[illegible]	13	8	13	13	11	12	70	FW
	047	[illegible]	14	6	8	18	11	10	67	FW
	048	[illegible]	15	7	13	16	11	12	74	FW
	049	クリスティアーノ・ルパテッリ	8	15	13	14	12	11	73	GK
	050	マウリツィオ・ダンジェロ	9	17	13	13	13	13	78	DF
	051	ロレンツォ・ダンナ	7	17	12	14	12	13	75	DF
	052	パオロ・フォーリオ	8	13	12	12	14	13	72	DF
	053	サルヴァトーレ・ランナ	11	13	12	11	15	14	76	DF
	054	ファビオ・モーロ	9	14	12	12	14	13	74	DF
	055	シモーネ・バローネ	12	13	12	14	14	13	78	MF
	056	ヨナタン・ビノット	14	10	15	11	14	14	78	MF
	057	エウジェニオ・コリーニ	14	13	17	10	13	14	81	MF
	058	エリベルト	14	11	14	10	18	14	81	MF
	059	ファビオ・フィルマーニ	10	12	13	8	13	15	71	MF
	060	クリスチャン・マンフレディーニ	15	13	15	11	15	16	85	MF
	061	シモーネ・ペロッタ	12	14	11	16	13	17	83	MF
	062	ベルナルド・コラーディ	15	9	13	15	12	15	79	FW
	063	フェデリコ・コッサート	14	7	12	14	13	12	72	FW
	064	マッシモ・マラッツィーナ	17	6	14	13	14	13	77	FW
	065	アレクサンダー・マニンガー	11	17	8	15	9	10	70	GK
	066	[illegible]	9	15	10	13	12	16	75	DF
	067	アレッサンドロ・ピエリーニ	8	15	9	17	10	11	70	DF
	068	[illegible]	8	15	11	15	13	13	75	DF
	069	[illegible]	10	13	12	13	14	15	77	DF
	070	[illegible]	10	16	12	16	12	15	81	DF
	071	アマウリ	12	11	13	11	15	14	76	MF
	072	クリスチャン・アモローゾ	12	12	11	12	14	15	76	MF
	073	ロベルト・バロニオ	13	12	15	13	13	17	83	MF
	074	[illegible]	10	13	10	13	13	17	76	MF
	075	[illegible]	13	13	10	13	14	17	80	MF
	076	ドメニコ・モルフェオ	16	8	18	8	13	10	73	MF
	077	[illegible]	14	9	13	12	16	13	77	MF
	078	[illegible]	11	12	11	12	12	13	71	MF
	079	[illegible]	16	7	13	14	13	14	77	FW
	080	[illegible]	17	6	14	13	17	14	81	FW
	081	フランチェスコ・トルド	6	20	11	19	11	10	77	GK
	082	イヴァン・コルドバ	9	16	12	14	18	15	84	DF
	083	ヴラディスラフ・グレシコ	13	12	15	14	16	14	84	DF
	084	マルコ・マテラッツィ	13	17	12	19	12	13	86	DF
	085	ダリオ・シミッチ	10	17	11	13	13	14	78	DF
	086	ハヴィエル・サネッティ	14	13	15	14	18	17	91	DF
	087	セルジオ・コンセイソン	16	11	17	13	17	14	88	MF
	088	ステファン・ダルマ	15	11	17	14	13	14	84	MF
	089	ルイジ・ディ・ビアッジョ	13	14	11	15	13	18	84	MF
	090	オカン・ブルク	15	14	14	12	14	16	85	MF
	091	クラレンス・セードルフ	14	13	15	14	15	17	88	MF
	092	クリスティアーノ・ザネッティ	10	15	10	13	13	17	78	MF
	093	モハメド・カロン	17	9	14	15	16	13	84	FW
	094	[illegible]	18	7	19	15	17	14	90	FW
	095	ロナウド	19	6	17	15	19	10	86	FW
	096	クリスチャン・ヴィエリ	20	6	14	20	15	13	88	FW

ロケテスト→正式稼働：このページで紹介しているのは、製品版「WCCF」の選手カードデータ&グラフィック。これまでに紹介してきた選手カードデータ&グラフィックはロケテスト版のものが中心であったため、同じ選手カードでも以前掲載したときとステータス数値やカードグラフィックが違っているものがある。その点はご了承いただきたい。

超実戦的トレーディング講座

その選手が好き・嫌いといった感情で左右されるトレーディングも面白いが、ここでは少し理論的にトレーディングを考えてみよう。

相手のチーム構成を教えてもらうべし

自分の欲しい選手カードを持っている人が居たとして、その人とうまくトレードを成立させるにはどうしたらいいか？　闇雲に話し掛けてトレードを持ち掛けても、なかなか話はまとまらないはずだ。

そんなときは、まず相手のチーム構成を見せてもらうのがオススメ。相手のチーム構成を見てみて、ＦＷの選手が少なければＦＷの選手カードを、ＤＦの選手が少なければＤＦの選手カードを交換材料にしてみよう。相手にとってはトレード後にチームの戦力が上がるわけだから、話に応じてくれやすくなるはずだ。

同じランクのカードなら価値も同じなのか!?

次に「カードのランクが同じなら一対一のトレードが基本なのか」ということについて考えてみよう。ここで絡んでくるのが各ランクを構成するポジションの比率だ。

例えばＤＦのカード。スペシャルカードでは60枚中13枚、レアカードでは21枚中４枚という存在比率から、割と手に入りにくい。半面、存在比率が高いＦＷ以上にチーム内では枚数が必要となる。よって、マルディーニ、カンナヴァロ、ネスタ、テュラムといったレアＤＦカードは非常に価値が高く、実際に世間一般でも高レートでトレードされている。

ちなみに、所有者から「よく活躍してくれる」という声が多いシェフチェンコは、ＦＷの中では例外的に高レートでトレードされているようだ。

レアカードのポジション比率

ポジション	枚数
ゴールキーパー	1枚
ディフェンダー	4枚
ミッドフィールダー	5枚
フォワード	11枚
レアカード	全21枚

スペシャルカードでも枚数が少ない上に、チーム内にある程度枚数が必要なDFは価値が高い！

プレイ回数に応じたトレーディングの一例

プレイ回数が少ない人	プレイ回数が多い人
レアカードを1枚引いたけど、ほかは全部レギュラーカード。戦力増強を図りたい！	スペシャルカードはたくさんあるが、レアカードは1枚も無いのでぜひ欲しい！
なかなか手に入りにくいが、チーム内で浮いてしまっているレアカードを1枚提供	相手チームで層の薄いポジションを中心に、スペシャルカードを5枚提供
能力の突出した選手が一人抜けてしまったが、チームの総合力は上がった！	レアカードを引き入れたことで、全体的に高いチームの総合力がさらに高まった！

ロケテスト版選手カードをコンプリートした達人に聞く

トレーディング

ファミ通&ARCADIA

WCCF全国行脚企画発動！

「今月の1枚」は、毎月1枚のレアカードを紹介しつつ、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナーです。さて、第2回目となる今回は……

ロベルト・バッジョ

（所属クラブ：ブレシア　国籍：イタリア）

前線で誰も予想し得ないような決定機を創出するまれなプレイヤー。相手DFの意表を突くスルーパス、味方の意図する所へピタリとボールを送るヒールパス、フェイントを駆使したドリブル、芸術的な弧を描くフリーキック……彼が居るだけでチームのゴールチャンスは劇的に増し、見る者の目は彼の一挙手一投足に釘付けとなる。ファンタジスタと呼ぶに相応しい選手だ。2トップの一角（左側）や1.5列目に置いて、チームのチャンスメイクを任せたい。

FCデスメタル　基本フォーメーション

第2回　デスメタルさん（神奈川県在住）

"試合に負けても勝負に勝つ"チーム、FCデスメタルです。そんな我がチームの戦法について。全選手のスリーブの表側にマッツァンティーニ（ロケテ版のペルージャGK）を入れて、まずは周りを威圧。試合直前のフォーメーション紹介では全員を前線に置いてFW11人で相手を威圧。慌ててカードを元の位置に戻し、サイド攻撃をメインに淡々と試合を進める。そして後半は控えからマッツァンティーニ、フレイ、パリューカが飛び出し、ゴールに襲い掛かる！　彼らが点を決めちまえば相手は戦意喪失間違い無し!!　勝てばハッピー、負ければヒッピー、これぞデスメタルよ。というわけでマッツァンください。現在130枚です。

FCデスメタル　チームスペック（7/7現在）

- ●チームスタイル（ランク）：カンピオーネ（SS）
- ●総プレイ回数：約300回
- ●監督Lv：B
- ●生涯戦績：181勝84敗61分

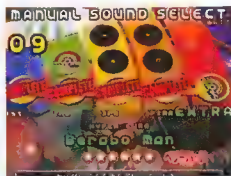
このコーナーでは、読者の方々のチーム情報を広く募集しております。今回の記事を参考に、あなたのチームのフォーメーション（登録メンバー）、得意戦法、アピールポイント、チームスペックを書いて、ぜひ右のあて先までお送りください！

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンタープレイン　アルカディア編集部
WCCFコーナー係
E-mail：post@arcadiamagazine.com

自慢のお店もズバッと紹介します！：本コーナーでは「WCCF」を設置している店舗の情報も募集しています。あなたのお店の名前、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先は上のカコミを参照のこと。

上級者向けキャラに挑戦！

知ってる？エキストラステージ

通常、チャンネルスタイルは4曲プレイすると終了だが、成績によっては追加の5曲目が出現する。エキストラステージの曲はチャンネルごとに異なるぞ。

例えば、チャンネルシンフォニックゲートのエキストラステージは、難度6のベラボーマンだ。

インプレッション

往年のナムコサウンドをたっぷり楽しめる本作だが、アクションゲームとしての出来栄えもかなりのもの。ハイスコア狙いのパターン作りもかなりアツい！

発売からそろそろ1カ月。ゲームにも慣れてきたかな？　今月は上級者向けキャラのハッシーを使い、難度5の「パックマニア」を攻略。独特の操作感覚を楽しんでほしい。

テクニクビート
■メーカー：アリカ
■ジャンル：テクノアクションパズル
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■稼動時期：2002年6月28日（稼働中）
■使用基板：システム246

Text：春之字元郎

パターンを覚えた人向け
ハッシーで遊ぼう

スタンダードなニッティやレインもいいけど、マーカーの配置を覚えたら操作にクセのあるキャラにも挑戦してみよう。違った楽しさが見えてくるぞ。

本作のプレイヤーキャラは全部で6体。そのうちハッシー、ウィリー、カートは操作にクセがあるため、敬遠している人も多いのではないだろうか。そこで今回は、そのうちの一つ、ハッシーで遊びまくってみよう。

ハッシー最大の特徴は、固有アクションの「スライディング」にある。これは、マーカーに乗ったまま高速で滑るというもので、うまく使えば離れた場所にあるマーカーにチェインをつなげることも可能だ。ただし、その分通常時の移動速度は遅め。いかにして移動速度の遅さをスライディングでカバーするかが攻略のカギを握っているのだ。

カワイイ外見とは裏腹に、なかなか扱いは難しい。キミに使いこなせるかな？

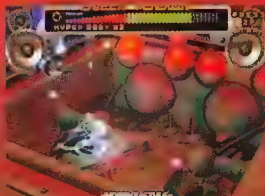
ハッシーの注意点

①移動速度が遅い

速度の遅さはウィリーといい勝負。間隔の広いマーカーを踏むのは苦手なので、移動はほとんどスライディングを使うことになる。もちろん、それでも自力で移動しなければならないこともあるが……。

近くにマーカーが無いと、反応タイミングに追い付けずにバッド連発。キツい！

②「通過」に注意

スライディングで長く滑り過ぎると、チェインさせるべきマーカーの上を通過してしまうことがある。もちろん、通過しただけではマーカーは反応しない。距離をきちんと計って滑ることが大切だ。

通過しただけではマーカーは反応しない。ハッシー初心者にありがちなミスかも。

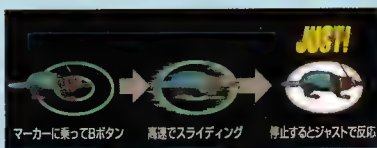
③ビートマーカーはスライディング禁止!?

スコアを稼ぐ人には大切な要素。ビートマーカーはスライディングで一気に消してしまうよりも、一回ずつきちんと反応させた方が最終的なスコアは高くなるのだ。

調子に乗って滑っているとビートマーカーをチェインに巻き込んでしまうぞ。

アクション「スライディング」の特徴

1 マーカーに乗ってBボタンを押すと、ハッシーが向いている方向に進む

マーカーにはハッシーの体全体が乗っている必要は無く、一部が触れていればOK。また、スライディングが終了すると、**マーカーは自動的にジャストのタイミングで反応する。**

2 滑る距離はマーカーが反応するまでの時間で異なる

スライディングで滑る距離は、**マーカー内側の円が小さいうちは長く、逆に大きくなってくると短くなる。**つまり、遠くまで滑りたい場合は早めに、近くで止まりたい場合はギリギリまで引き付けBボタンを押すわけだ。一方、どうしてもマーカーをその場で反応させたいときにはAボタンを使うことになるが、当然ジャストで反応させるのは難しい。

スーパーアクション「ビッグボディ」の特徴

ハッシーのスーパーアクションは、体が巨大化して触れたマーカーすべてをジャストで反応させるというもの。使用中はフィールド中央付近をうろうろしているだけで、大抵のマーカーを反応させることができるので、超強力だ。ピンチのときは忘れずに使おう。

全キャラ中でも屈指の強さを誇るハッシーのスーパーアクション。巨大カモノハシが暴れ回る！

テクニク事典 ハッシーでプレイしていると、まれにスライディングで滑っているにもかかわらずグレートなどの評価が出ることがある。これは、「既にジャストのタイミングが過ぎているのにBボタンを押してしまった」ということ。必ずしもスライディング成功＝ジャスト成立ではないので注意したい。

今月のピックアップ曲

バックマンと比べるとフィールドが広く、プレイヤーは常にその一部しか見ることができない。

モンスターに挟まれたらジャンプで脱出。ただし、モンスターにもジャンプできる種族が居る！

[illegible]はどんなゲーム？

往年の名作「パックマン」のリメイクで、1987年に発売された。基本ルールはパックマンとほぼ同じだが、フィールドはより広大になっており、ジャンプでモンスターを飛び越えられるという新しいフィーチャーも加わっている。もともと、パックマニアの曲はパックマンのアレンジだっただけに、テクニクビートでは「アレンジ曲のアレンジ」ということになる……のか？

PACMANIA ～パックマニア～

（難しさ：●●●●●）HARD

マーカーの数も多く、忙しく動き回ることが要求される。ハッシーの場合、慣れるまではビートマーカーも普通のマーカーと同様にスライディングで反応させた方がいいだろう。目指せ100%！

曲データ		
	マーカーの数	87
	ビートマーカーの数	16（反応51）
	合　計	103（反応138）

[illegible]

1をスライディングさせて2とチェイン、3と4も同様に。5は6&7の中間に置いて3チェインさせるといいが、7だけ残ってしまうことも多い。

基本的に二つずつ反応させていく。[illegible]

15は前の場面の14をスライディングさせて反応。16のビートマーカーは3回反応させ、4回目にスライディングを使うとベストだが……。

17は単発でスライディング。19のビートマーカーをジャストでたたく自信の無い人は、18でスライディングして19とチェインさせるべきか。

22のビートマーカーをきちんと2回たたきつつ23を反応させるのが難しい（カコミ参照）ので、21～22で2チェインを狙おう

前の場面の23と24で2チェイン。25は1回反応させた後、左に向かってスライディングするといい。

27は3回反応させ、4回目で右下にスライディングして移動距離を稼ぐ。

28で左上にスライディングし、29&30に巻き込むのが大安定。29と30で3回ジャストを取ると、続く31に間に合わない恐れがある。

スコアを稼ぐのなら31はスライディングを使わず反応させ、32と33も3回反応させる。ジャストレート100%クリアだけが目的なら、31をスライディングさせて3チェイン。

前の場面と似た配置。通常プレイと100%狙いプレイで反応のさせ方が異なる。

Point 超イジワル！ ビートマーカートラップ

この曲で最も注意したいのが、22のようなビートマーカー。反応させるタイミングが22→23→22といった具合に「交互に」訪れるからタチが悪い。ニッティなどいわゆるキャッチタイプのキャラで22を持ち上げてしまうと、下ろさない限り23を反応させることができないのだ。

ほかの曲にも、この手のトラップはいくつかあるので、必ず対処法を覚えておくこと。

22をいったん持ち上げてしまうと、

23のマーカーを踏むことができない！

マップ1補足：マーカー5で滑って6&7と3チェインを狙う場合、滑った後でレバーを上に入れっぱなしにしておくといい。この操作法だと、どうやらスライディング停止後にマーカーを「レバーの入力方向に若干ずらす」ことができるようで、チェインがやりやすくなる。ほかにも応用できる場所があるかも？

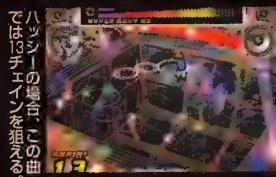
Point チェインとボーナス点

ステージ終了時のチェインボーナスは、ステージ内の最大チェイン数×300点で計算されている。細かいチェインをたくさん狙うより、どこかで大きなチェインを獲得したほうがいいというわけだ。

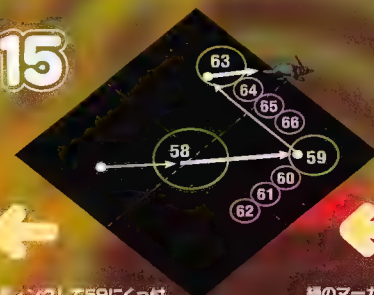
ハッシーの場合、この曲では13チェインを狙える。

※このページに表記されているマップは、編集部作成のため実際のゲーム画面とは若干異なる場合があります。

11 37を3回反応させ、4回目は右下に向かってスライディング。その後は急いで左上へ移動！

12 39の中から緑のマーカーを選び、左上へスライディングして移動距離を稼ぐ。40はなるべく41に近付くため、画面上端に押し付けるようにスライディング。

13 41はスライディングせず、その場で反応させる。その後すぐに53の位置まで移動し、予約状態になっている52にくっ付けて13チェイン。

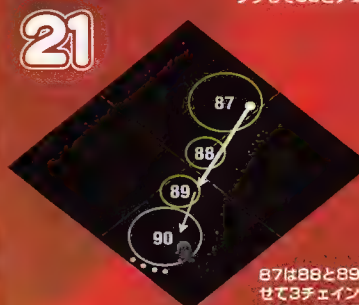
14 緑のマーカーでスライディングすれば楽勝の場面。特に難しくはないだろう。

15 58でスライディングして59にくっ付け、6チェイン。次の場面に備えて、63は画面上端にこすり付けるようにスライディングしよう。

16 67は68と共に、画面左端にこすり付けるようにスライディング。一方、71は左に大きくスライディングしていい。

17 75でスライディングして76と2チェイン。

18 非常に難しい場面。安定するなら77のビートマーカーでスライディングして78と2チェイン。79は左上への移動に使うべきか。

19 80、81はそれぞれ単体で反応させる。82は1回反応させた後、2回目で右下にスライディングして83とチェイン。

20 84、86を4回ずつたたく場合、メロディではなくドラムのリズムに合わせるとジャストで反応させやすい。

21 87は88と89の中間に滑らせて3チェイン。最速でスライディングすると88の上を通過してしまうので注意。

22 前の場面の90は3回反応させ、4回目で91に備えて左上にスライディング。

23 FINISH 92は出現と同時に真下方向にスライディングすれば壁にぶつかって94とチェイン可能。タイミングを計る必要は無いぞ。

ハッシーでハイスコアを狙うには？

スライディングでジャストの山を築けるハッシーなら、パターンさえ完成すればジャストレート100％も十分狙っていける。100％を獲得した場合、「シークレット」ボーナスで3万点加算（欄外参照）されるので、ベースとなるスコアもかなり高い。さらに点数を伸ばしたいなら、ビートマーカーはスライディングで巻き込まない、トーンコードで反応させるマーカーを増やす、最大チェイン数を増やす……などが目安になるぞ。

ハッシーのスペシャリストなら、オールジャストも当たり前かもね。

シークレットボーナスは、ステージ内の反応タイミングがすべてジャストだと3万点、グレートを含むと2万点、グッドを含むと1万5000点、バッドを含むと5000点が基本。これにスーパーアクションの残り回数×5000点が加算されるのだが、まれに100点以下の端数も発生する。この端数はトーンコード回数に関係していると思われるが……。

続報!!

『GGXX』公式全国大会 in GUILTY GEAR X Festival 3rd

店舗予選大会本格スタート！ 128名の狭き門をくぐり抜けろ!!

去る7月21日のサミーズストリート118大会を皮切りに、ついに「GGXX」公式全国大会がスタート！　約60店舗から上位各2名ずつ、決勝大会へのキップを手にすることができ、これに特別枠（詳細未定）を加えた合計128名が、「第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル」にて行なわれる決勝大会で雌雄を決することになるのだ。

予選開催店舗とスケジュールは左の表にある通り。地域制限などは特に無いので、夏休みを活かして遠征に出向くのも一興だろう。

注意してほしいのが、決勝大会は予選通過時のキャラで闘わなくてはならないこと。後悔しないよう慎重にキャラを決めるべし。

予選大会規約

- ●シングル戦による公式大会
- ●1試合3本制2本先取で勝利とする
- ●ボタン配置はデフォルト設定
- ●使用キャラクターの途中変更は不可能
- ●試合開始前にじゃんけんで1Por2Pを決定
- ●試合形式（トーナメントやリーグなど）の決定は各予選開催店舗に一任する
- ●優勝者、準優勝者の2名が決勝大会への出場権を得る
- ●決勝大会は「第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル」において、128名によるトーナメント大会を予定

【注意事項】
・決勝大会出場権を取得したプレイヤーは、その後ほかの予選に参加することができない。出場したことが発覚した場合、出場権はく奪となる。
・決勝大会は店舗予選に出場したときのキャラで出場となる。（予選大会→決勝大会間でのキャラ変更不可能）

予選大会開催店舗一覧

開催日	都道府県	店舗名	電話番号
8月3日(土)	福島	ゲームセンター チェリオ	024-943-5552
	千葉	ゲームフジ船橋	047-425-6393
	和歌山	ゲームセンター ピタゴラス	073-453-2615
	大分	ドリームワールド	097-593-5224
8月4日(日)	東京	プラネットギオ	03-3220-3402
	兵庫	ゲームスペース	0727-85-1549
8月9日(金)	福島	ドリームファクトリー福島店	024-552-2177
8月10日(土)	東京	池袋GIGO	03-3981-6906
	長野	アピナ穂高店	0263-82-9248
	静岡	ミラクル静岡	054-284-0099
8月11日(日)	岩手	ハイテクセガ盛岡	019-623-2562
	群馬	セガワールド 伊勢崎	0270-32-9775
	千葉	ファンファン北習志野店	047-461-9231
	新潟	芸夢'ZONE	025-286-4117
	愛知	AGスクエア豊橋店	0532-52-7904
	大阪	チャレンジャーガムガム店	06-6317-0433
	岡山	アミパラテクノランド	086-255-5612
	香川	マックスプラザ善通寺	0877-63-4333
	長崎	PLABO浦上店	095-848-2223
8月17日(土)	石川	ファンタジープラザ金沢	076-247-1053
8月18日(日)	北海道	ワンダーパーク札幌プラボ札幌店	011-242-0765
	東京	FUNFUN秋葉原店	03-3861-6520
	岐阜	ダイオウ	058-274-3291
	広島	ハイテクセガミス2	082-243-0910
8月19日(月)	兵庫	三宮サンクス	078-271-0335
8月24日(土)	埼玉	アミューズメントパーク ビッグアップル	048-642-3053
	静岡	ハイテクランド宝塚	0559-62-5903
	和歌山	ゲームストリート ミルカトル加納店	073-476-3033
	福岡	アミューズメントスペース MAHODO	093-695-0632
8月25日(日)	青森	ソユー スペースファンタジー インフィニ	0172-26-2661
	神奈川	パワースティック	0467-43-3034
	長野	夢空間ファンタジー	0266-82-3009
	愛知	テクノワールド	0569-29-3388
	大阪	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692
8月26日(月)	京都	GAME's WiLL	075-711-1435
8月31日(土)	千葉	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533
	新潟	ゲームセンターGLAD	0258-36-7737
	大分	スロパラ中津店プラット	0979-27-1255
9月1日(日)	東京	新宿スポーツランド中央口	03-3352-1637
	富山	ゲームインさんしょう新庄店	076-421-6533
	兵庫	ゲームステイション	0798-54-1059
	広島	アミパラ2000店	082-297-7135
	香川	サーカスサーカス ライオン店	087-851-0557
9月7日(土)	新潟	POPY	025-286-0763
	千葉	ゲームセンターB-1	0471-44-5597
9月8日(日)	北海道	レタス702	011-737-6165
	山形	J&B山大前店（山形大学前店）	023-625-5533
	茨城	アイアイ駅南店	029-221-1001
	三重	セガワールドサウスウエスト	059-235-0200
	京都	辻商店	075-691-2645
9月14日(土)	東京	クラブセガ秋葉原	03-5256-8123
	愛知	バサラ八事店	052-834-9200
	大阪	箕面サーティーエイト	0727-24-9977
	鳥取	スーパーヒーロー倉吉店	0858-23-5255
	熊本	ゲームプラザ白山	096-362-2711
9月15日(日)	山形	パワーステーション	0238-37-2417
	東京	新宿スポーツランド西口	03-3344-0748
	京都	アミューズメントスペースa-cho	075-251-2333

※上記リストは変更される場合があります。
最新情報は下記サイトでご確認ください、

イベント情報を随時公開予定！　公式サイトもチェックせよ!!　http://www.guiltygearx.com/

ギルっ子の夏を熱く熱やすぜ！

GGXX アソシエイション イグゼクス

いよいよサマーシーズン真っ盛りにて、GGXXもイベント盛りだくさんの大攻勢！　全国大会やイラストコンテストなど、今夏もギルティが熱いッ。全開で飛ばすぜ！

Text：たぶちけんこう

ガトリングアーティスツ！

全国の名士が描くギルティイラストをお贈りし続けて早3年（本当）。熱気冷めやらぬまま今月もぶっ放してくれようZO！

⬆（東京都　ひるがまもるさん）
☆"和"の華麗さが存分に舞っている一枚！　凛々しさと気高さが、彼女の魂、映してます！

➡（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆ビックなソウルの持ち主は、多少のことは目をつぶるモンだぜベイビィ〜。よって許可。

⬆（大阪府　高島てまさん）
☆縛られてるのは、身体だけじゃなくて。魂の一番、深いところ。

⬆（群馬県　スレイヤー狂BOS君）
☆「フ……」
「……テメエ」
「300年では、まだ青い」

⬆（宮城県　立瀬イトヤさん）
☆ジャパニーズブラボー！　ちなみに、メイもジャパニーズよ。

⬆（東京都　おろし君）
☆くは！　ロジャーのアクションがシビーよ！　我が家にも一体欲しい。

⬆（神奈川県　イスミモチヨさん）
☆清涼感全開の色調がサマ〜向けですね。夏服にはうってつけ。

⬆（新潟県　番君）
☆生きてる限り、戦い続けるしかねえ。それがこの世の、不文律だ。

⬆（埼玉県　うようよさん）
☆この世界、一番必要とされているのはお払い師DA！

⬆（神奈川県　杉崎佑さん）
☆メイの普段着はこんなんでしょうか。あの服、夏場は熱そうよ。

『GGXX』プライズグッズ、バンプレストから登場！

あのバンプレストから、GGXXプライズグッズ登場！　7／9に開催された同社の内見会で「胸像コレクション」が発表された。ソル、ディズィー、ブリジットの3キャラが、それぞれ2色。この出来栄え、12月の発売まで待てない！

石渡NOW XX（イグゼクス）

こんにちは石渡です。春はあけぼの。さて、秋といえばいろいろありますが、「読書の秋」。

最近は忙しすぎて読書はさっぱりなんですが、子供のころ読んだ絵本ってすごく「怖い」というか、いまだに深層心理に焼き付いている作品があります。「ムーミン」「ホッテンプロッツ」なんかが結構くるものがありましたね。皆さんもそういうのってありませんか？

今月の格言
一日は48時間欲しい。

GGXX イラストコンテスト 募集開始！

この夏、ついに「GGXX イラストコンテスト」を開催するぞ！　応募方法は以下の通りだ。

【対象】GGXX新キャラクターのカラーイラスト
【各賞と賞品】サミー賞（サミー豪華グッズ）
アークシステムワークス賞（アーク豪華グッズ）
アルカディア賞（アルカディア本誌最新号半年分）以上、各1名。
上記の3部門受賞者には"ループ ザ ループ"ヨーヨーを贈呈。
優秀賞（5名）
【締め切り】8月20日必着【発表】11月号当コーナー
【あて先】〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「GGXXイラストコンテスト係」

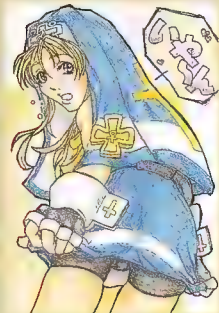
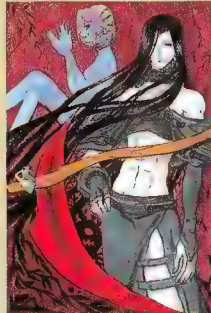
君の情熱を画力に変え、この夏は完全燃焼だッ！

勝利の瞬間、ズバッと描いてみました！ 勝ちポーズ選手権

⬆（宮城県　伽澄綾さん）
☆秘めた「女性らしさ」が一気に表面化する一瞬ですよね。

⬆（千葉県　爆テロのあぼんさん）
☆この店の面接ヒドいんです！　殴る蹴る燃やすの暴行が……。

⬆（青森県　市川透さん）
☆静かなるアピールがこの人らしいというか（笑）。

⬆（神奈川県　岡本雅也君）
☆やっぱこのイメージでしょ、ソルのダンナは！　QUOカードを進呈ッ！

⬆（新潟県　小猫屋本舗君）
☆あんた、修道院でどんな教育受けたのよ!?　いいけど。

⬆（神奈川県　天川直樹君）
☆生きる理由を見つけた男の瞳に——迷いは無いのだ。

⬆（新潟県　服部左十さん）
☆日本復興はアンタに任せた！　……少し不安だけど。

⬆（兵庫県　江我魚さん）
☆過剰なまでのポージングがいいよね。職業柄、ビシっと決めなきゃイカンでしょ。

ゲー事典　先月号でちょこっと告知した通り、アソシ初のイラストコンテストを開催するぞ！　しかもサミーやアークシステムワークス各社のご好意により、超豪華賞品も用意されているのだ。夏休みを利用して、キミだけの新キャライラスト（スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット）を描いてみないか？　受け付けはもう始まっているぞ！

ついに夏休み到来！ GGXXを遊び倒せ!!

Impression

本作は普通に計算して遊ぶだけでなく、ノリ重視で遊んでも非常に面白い。連係、対処、連続技の選択肢が山のようにあり、「すべてが正解」といえるゲーム性だからだ。アドレナリン出まくりで脳が溶けそうなこの感覚、一度ハマったらもう戻れない……。(真瑠世)

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

- ガトリング……ガトリングコンビネーション
- ダスト……ダストアタック
- ロマキャン……ロマンキャンセル
- フォルトレス……フォルトレスディフェンス
- デッドアングル……デッドアングルアタック
- [ ]……ガトリング（カッコ内）
- Ⓒ……キャンセル
- Ⓙ……ジャンプキャンセル
- Ⓡ……ロマンキャンセル
- Ⓕ……フォースロマンキャンセル

今回はさらなるステップアップのため、サイクバーストの考察と連続技のテクニックを特集！　好評の処方箋では、ハマりやすいキャラ＆連係の対策を伝授するぞ。

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス　ザ ミッドナイトカーニバル
- ■メーカー：アークシステムワークス／サミー
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2002年5月23日（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

君ならいつ、どこで使う？

サイクバースト考察

連続技やラッシュからの脱出、割り込み兼テンションゲージ回復など、さまざまな使い方ができるサイクバースト。使う状況とタイミングが重要だ。

Text：ハメコ。

サイクバーストの基本性質

サイクバーストはほとんどの状況で使用可能な、無敵時間のある打撃技。体力ゲージ下のBURSTゲージがMAXの状態で、Dとそれ以外の攻撃ボタンを二つ同時に押せば発動する。発生や攻撃判定などの技性能はほぼ全キャラ共通で、一撃必殺技と同じくやられ状態（気絶中は除く）の相手にヒットしない。細かな性質は表を参照してほしい。

サイクバーストを使えない状況

1. 気絶中
2. 投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまで
3. やられ中に覚醒必殺技を出された後
4. 自分が技を出している間（硬直中も含む）

②の後は途中でほかの技をくらえばその時点で使えるようになる。③のやられ中は、のけぞり中、よろけ中、吹っ飛び中、ダウン中。暗転後8フレーム間、サイクバーストを使えなくなる。

使用状況による性能の違い

使用時の状態	エフェクトの色	発生	BURSTゲージ消費量	ヒット時のボーナス	攻撃後～着地まで ※2
通常状態	黄色	19	2/3	テンションゲージMAX	無敵
防戦状態 ※1	青色	23	すべて	BURSTゲージ1/3回復	完全に無防備

※1：のけぞり中、よろけ中、吹っ飛び中、ダウン中、ガード中
※2：通常状態発動時は発動直後から、防戦状態発動時は発動から少したった後（発動状況により異なる）は投げられ判定がある

通常状態からのサイクバースト

テンションゲージがたまる簡単コマンドの無敵技。活用しない手はないぞ。

通常状態からの黄色い光をまとったサイクバースト、通称「黄バースト」は、ヒット時に自分のテンションゲージがMAXになるのが最大の利点。ガードされても動作終了時まで対打撃無敵なので、空中の高い位置で出さない限り（空中投げをくらう可能性がある）、確定の反撃は受けない。また、BURSTゲージを全体の3分の2しか消費しないことも利点だ。空振りするとBURSTゲージをすべて消費してしまう防御状態からのサイクバーストに比べて、回転はいいといえる。また、BURSTゲージは時間の経過と相手の攻撃をくらうことによって回復するため、早めに使えばその分使うチャンスが多くなる。黄バーストを使うつもりならば、早めに使っていった方がいいだろう。

とはいえ、出すからにはヒットさせたいところ。有効な狙いどころは左に挙げた通りだ。なお、割り込みや起き上がりに使うときは、「青バースト」の暴発に注意。もったいないと感じるなら、そういった状況での使用は控えよう。

有効な使用例

例えば固め連係からダッシュして黄バースト！　投げとの二択として使おう。

中距離から突っ込んでくる無法者に制裁！　突進技に合わせれば確実にヒット。

有効この上ないが、タイミングはかなり難しく、青バーストが出てしまいがち。

空中ダッシュ中に入力すると上昇せずに出るため、地上対空技にも当てやすい。

事典

サイクバーストでつぶしにくい対空技：立ちPやジャンプPといったスキの小さい技に対して使っても、まず相手のガードが間に合ってしまう。また、ザッパのこんにちは三匹のムカデ、ミリアのしゃがみHS、ディズィーのしゃがみSといった姿勢の低い対空技や、硬直中も上半身無敵であるアクセルの➡＋Pなどにはヒットさせにくい点に注意。

防戦状態からのサイクバースト

流れ重視で早めに使う？ それとも温存？ 狙いところを考えて使いたい。

自キャラが防戦状態（詳しくは右ページの表を参照）にあるときにサイクバーストを入力すると、青い光をまとったサイクバースト、通称「青バースト」が発動する。これを使う際に最も重要となるのが使う状況だ。一体、どういった状況で発動するのが最も効率的なのだろうか？

●連続技始動技をくらった瞬間に発動：まず考えられるのが、連続技をくらいそうになったら即座に使う方法。試合の流れを相手に取られないようにすることができ、ヒットすればそのラウンド中に再度サイクバーストを出せる可能性が高いことも見逃せない。ただし、防御力の低いキャラはBURSTゲージがたまる前に倒されてしまうことがあるため、必ずしも正解とはいえない。また、相手のテンションゲージがたまっていたり、基底ダメージ補正の掛からない技を初段にくらったときなど、ダメージの大きい連続技をくらいそうになるまで温存しておくのも悪くない。

●相手がロマキャンを使ったときに発動：ロマキャンを使った連続技が主力のキャラに対しては、ロマキャンを見てから青バースト。相手にテンションゲージを使わせつつ連続技から脱出するワケだ。ただ、逆に読まれるとロマキャン後にガードされ、反撃を受けることも。

くらい始めたらとにかく発動して流れを渡さない。場合によっては起き攻めも可能だ。

先に連続技をくらってしまうことは、試合の流れを考えるとできるだけ避けたいところ。

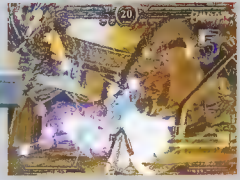
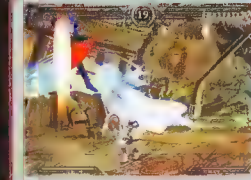
連続技から脱出つつ相手にテンションゲージを使わせることに成功。してやったりだ。

ロマキャンを使った連続技はどれもダメージが大きい。ロマキャンを見たら発動すれば

当然、負けそうになったときの発動は最重要。負けなければ勝てる可能性はあるのだ。

空振りに注意

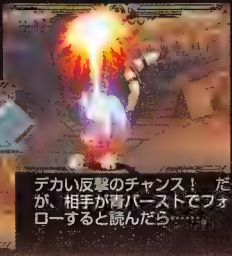
サイクバーストを使えば、相手の連続技から確実に脱出することができる。だが、青バーストは攻撃後無防備になってしまうため、ヒットさせないと反撃を受けてしまうことがある。BUASTゲージがゼロになった上、さらに大ダメージを受けてしまうのだ。こうなってしまうと勝ち目はかなり薄くなってしまうぞ。

サイクバーストが空振りしやすいのは、空中に浮かされてリーチの長い技で追撃されているときだ。代表的なのは、ザッパ（ラオウ憑依）の➡+HS→ダークネスアンセムのループ連続技や、ジョニーの➡+Kカウンターヒット→➡+HS→グリッター・イズ・ゴールドなど。カウンターヒットで垂直方向へのダウンになる技の後は特に注意したい。

サイクバーストが空振りしやすい、ラオウ憑依時のループ連続技。

ヘタにサイクバーストを使うと、再度連続技をくらって昇天……。

青バーストへの反撃

青バーストは攻撃後に無防備となるため、相手の青バーストをガード、または空振りさせれば反撃のチャンスとなる。特に、着地までの時間が長い＝スキが大きい空中での青バーストを空振りさせたときは、確実に反撃したい。

ここで注意したいのは、着地のスキはほぼ無いということ（地上やられになるタイミングはある）。そのため、相手が着地する前にジャンプキャンセルが可能な通常技をヒットさせ、そこから空中連続技に持ち込むようにしたい。

青バーストに反撃を決めるには、「誘ってガードする」ことを考えたい。例えば、スキの大きい技をガード後、その硬直にスキの小さめな技を1発だけ決めてガード。相手が連続技を嫌って青バーストを出せば、BURSTゲージを無駄に使わせることができ、精神的にも優位に立てる。反撃には左表の技がオススメだ。

地上青色サイクバーストガード後の反撃例

キャラ	反撃例
スレイヤー	立ちK→ジャンプK……
イノ	立ちK→ジャンプS……
ザッパ（無）	こんにちは三匹のムカデ
ザッパ（幽）	遠距離立ちS→Sそのまま帰ってこないで下さい
ザッパ（剣）	遠距離立ちS→落ちといてください
ザッパ（犬）	⬆+D
ザッパ（ラ）	遠距離立ちS→ラストエドガイ
ブリジット	➡+S→ジャンプS……
ソル	足払い+α、タイランレイブver.β
カイ	近距離立ちS→グリードセバー……、足払い+α
メイ	足払い+α
ミリア	しゃがみHS→ハイジャンプS……
エディ	【しゃがみS→しゃがみHS】+α
ポチョムキン	遠距離立ちS→ヒートナックル……
チップ	【➡+P→しゃがみHS】→HS殺式転移……
ファウスト	立ちK→ジャンプK……
梅喧	足払い→ジャンプS……
紗夢	遠距離立ちS→空中龍刃……
ジョニー	➡+P→ジャンプK……
アクセル	足払い+α
闇慈	立ちP→陰……
ヴェノム	遠距離立ちS→Sダブルヘッドモービット
テスタメント	立ちHS→グレイヴディガー
ディズィー	【遠距離立ちS→立ちHS】→魚を捕る時に使ってたんです

地上で待っていれば空振りさせられる。落ちてくるところに空中連続技をたたき込もう。

ダストをくらってしまったとき、とっさに青バーストを使うプレイヤーは多い。

バレバレだぜ、とばかりに誘ってガード。キッチリ空中連続技で反撃してやろう。

デカい反撃のチャンス！ だが、相手が青バーストでフォローすると読んだら……。

ハメコ。（以下ハメ） 黄バーストの使用タイミングってどう？

バチ 余裕がある序盤、または特定の技に対して、って感じかな。

ハメ でも、防御力が低いと黄バースト後BURSTゲージがたまる前に終わっちゃわない？

バチ 早めに使えば、最悪でも2本目が終わるまでにはたまるでしょ。死にやすいキャラだと使うのに抵抗あるのは確かだけど。

ハメ ワンチャンスで瞬殺されちゃう可能性があるもんね。

バチ 反撃の心配はしなくていいから、使っとくべきだと思うよ。スピード活かせば当て投げと黄バーストで二択かけやすいし。

ハメ エキサイトか（笑）。じゃあ、青バーストはどんな感じ？

バチ 流行ってるのは、空中連続技始動技の後、ロマキャンされた後、ダストくらった後だね。

ハメ ロマキャンされた後に使うのは、テンションゲージを無駄使いさせられるのがいいやね。

バチ 読まれるとロマキャン後にガードされるけど、相手だって何もしないのはもったいないし、だからといってバーストくらうのも避けたいし……逆もまた然りで、結局正解は無し？

ハメ 結局それかよ（笑）。

バチ どれもが正解になり得るんで……強いて挙げれば、相手のクセを見切って使うor使わない、使わせるor気にしないといった選択を変えるのが正解かな。

ハメ とりあえずまとまったんで今回のところはお疲れってことで。

バチ うぃーっす。

青バースト対処法？：青バーストは発動後少したつと（よろけ中使用時は発動直後から）投げられ判定が出現するため、空中連続技中に空中投げを仕込んでおけばつかめることも。ただ、最初の投げられ判定が無いタイミングにかち合うと投げられない上、空中投げを狙いつつダウン復帰不能の空中連続技を決めるのは難しい。読んでいたらガード後に反撃した方がいいだろう。

三つの知識、使いこなせば上級者!?

連続技用上級知識集

前作から継承されたいくつかのマニアックなテクニックを一挙に紹介。これらの細かい知識を覚えれば、レベルアップにつながることは間違い無いぞ。

Text：真瑠世＆ケンちゃん

少しでも痛い空中連続技を作るための知識をここに。やればやるだけ強くなるはずだ。

Part1 着地ダスト

ダスト後に空中で追撃しつつ着地して拾い直す「着地ダスト」の全容を公開。強力なのでぜひともマスターしてもらいたい。

ダストヒット後の特殊な性質

ダストをヒットさせると相手は大きな放物線を描くように吹っ飛び、その後29フレーム間、特殊な状態となる。打撃をヒットさせても吹っ飛びの軌道が変化せず、ヒットさせた技に関係無く48フレーム間ダウン復帰不能になるのだ。

そして、29フレーム間の終わり際で打撃を決めれば、相手は着地寸前（または着地まで）ダウン復帰不能に。自分が先に着地できれば、さらに空中連続技を決められるのだ。

自分が先に着地するには？

29フレーム間の終わり際で打撃を決めつつ、相手より先に着地できる方法は主に三つ。

一つ目は、ダスト後1発目の打撃をレバー上でキャンセルした後、2段ジャンプして打撃を当てる方法。二つ目は、ダスト～ホーミングジャンプ直後にフォルトレスし（ジャンプの軌道が変化）、その後打撃を当てる方法。最後は画面端限定で、打撃をレバー上でキャンセルした後に空中ダッシュし、着地寸前で打撃を当てつつ地上技で拾う方法だ。

打撃は威力の高いHSやDを使いたいところ。最速でつないだ場合に当たるタイミングを算出し、25フレーム程度になる技の組み合わせを考えてみよう。なお、ダストおよびそこからの追撃をレバー上でキャンセルした後は、技を出せるようになるまでに1フレーム必要。そのため、1発の技に掛かるフレームは攻撃発生＋1となるので注意。

●例：発生12の技×2発の場合……1＋12＋1＋12＝26

ダスト後に追撃を決めると……

①で攻撃をヒットさせると……
- レバー上方向入力でキャンセル～ホーミングジャンプが可能
- 相手の軌道は変わらない（ヒット後48フレーム間はダウン復帰不能）

②で攻撃をヒットさせると……
- ホーミングジャンプ不可能
- 通常時と同じヒット効果＆ダウン復帰不能時間

着地ダストの2大パターン

1発目の打撃を出し、レバー上でキャンセル。ここまでは普通のダスト連続技と同じだ。

2段ジャンプ。この後即座に打撃を出そう。2段ジャンプの操作が遅れやすいので注意。

ホーミングジャンプしたらすぐにフォルトレス。ダスト後➡に入力しておき、キャラが跳んだらすぐにボタンを押すといい。後はやや遅めに打撃を出せば完成。

ダスト後に着地するまでのつなぎ

※内容はすべてダスト～ホーミングジャンプ後のもの。特に表記が無い限り、技はジャンプ攻撃、つなぎはレバー上方向でのキャンセルを利用。（端）は画面端用のつなぎ。文字の色が黄色のものは大幅な威力アップが見込めるもの

キャラ	つなぎ
スレイヤー	フットルース ジャーニー
	D→キャンセル直下型ダンディー
イノ	HS→S→キャンセルK狂言実行
ザッパ	（無憑依、幽霊、剣）D→2段ジャンプD
	（ラオウ）2段ジャンプHS
ブリジット	⬇＋S×2
ソル	D→2段ジャンプS
	（端）D×2→空中ダッシュ下りD
[illegible]	HS→2段ジャンプS
メイ	HS×2→2段ジャンプ下りHS
	D×2→2段ジャンプ下りHS
ミリア	D×2→キャンセル高速落下
エディ	D×2→2段ジャンプフォルトレス
	（端）D×2→キャンセルシャドウギャラリー
ポチョムキン	HS→2段ジャンプHS
チップ	D×3→空中ダッシュ下りD
	（端）D×2→2段ジャンプD
ファウスト	HS×2→2段ジャンプフォルトレス→下りHS
	（端）HS→2段ジャンプHS
梅喧	S→2段ジャンプS
紗夢	HS×2→2段ジャンプHS
	（端）HS×4→空中ダッシュ下りHS
ジョニー	D→2段ジャンプD
	（端）D×2→2段ジャンプ下り【HS→D】
アクセル	D→空中ダッシュアクセルボンバー
	（端）D×2→空中ダッシュ下りD→キャンセルアクセルボンバー
闇慈	D×2
ヴェノム	D→2段ジャンプD
	（端）D×2→キャンセルHSマッドストラグル
テスタメント	フォルトレス→D
ディズィー	HS→フォルトレス→HS→下りHS
	（端）HS×2→キャンセルK独りにしてください→HS

スレイヤー／下段はチップ、ザトー、ファウスト、闇慈の4キャラに狙える。**イノ**／着地後立ちHSへ。**ザッパ**／無憑依時は霊魂重視で近距離立ちS→ムカデへ。ラオウ憑依時はホーミングジャンプ後いきなり2段ジャンプHSを当て、着地後➡＋HSからのループ連続技へ。**ブリジット**／着地して拾うのは困難なので、ジャンプ⬇＋S後斜め上YOYO配置→【S→⬇＋S】からローリング移動×2とジャンプキャンセルでジャンプ⬇＋Sを多く当てる。**ソル**／上段は着地後ダッシュジャンプKへ。いずれもループ連続技へ移行可能。**メイ**／上段は遠距離用、下段は近距離用。いずれも着地後ダッシュジャンプKへ。**ミリア**／高速落下後は左右が入れ替わるので注意。着地後ダッシュ➡＋Pへ。**エディ**／どちらも着地後起き攻めへ。**ポチョムキン**／着地後立ちHS→ヒートナックルへ。**チップ**／上段は着地後γブレードでダウン追い打ち。下段は2段ジャンプを垂直にして着地後遠距離立ちSへ。**ファウスト**／下段は着地後しゃがみHS→槍点円心乱舞へ。**梅喧**／着地後【➡＋HS→足払い】へ。**ジョニー**／下段は2段ジャンプを垂直にして着地後ジャンプKへ。**アクセル**／上段は逆側からアクセルボンバーを当てる。下段は着地後ループ連続技へ。**闇慈**／2発目のジャンプDはレバーニュートラルで出す。着地後近距離立ちS→陰へ。**テスタメント**／画面端なら大幅な威力アップが見込める。**ディズィー**／上段はフォルトレス後のジャンプHSをレバー上でキャンセルしないのがポイント。着地後ジャンプKへ。下段は独りにしてくださいを下りのジャンプHSで割り、着地後しゃがみSへ。

X事典 **着地ダストのダウン復帰の可否**：ダストヒット後に29フレーム目で打撃を当てた場合、相手が着地するまでの時間は大半のキャラが48フレーム。ダウン復帰不能時間が48フレームなのでギリギリダウン復帰不能だ。例外はブリジット、メイ、梅喧、紗夢（51フレーム）、イノ、ミリア、ディズィー（49フレーム）、ジョニー（47フレーム）、ポチョムキン（46フレーム）だ。

Part2 ジャンプ属性仕込み

空中連続技の強化もさることながら、そのほかの面でも大いに役立つこのテクニック。使わない手は無いぞ！

ジャンプ属性仕込みとは？

●ジャンプ属性仕込みの効果

後述の方法でジャンプ属性を仕込むと、ハイジャンプや、ジャンプの2段ジャンプや、ジャンプ以外の行動（必殺技など）で空中へ移動した後の空中ダッシュや2段ジャンプなど、通常時では不可能な行動ができるようになる。この現象を利用すれば、空中連続技のダメージアップはもちろん、新たな連係を組み立てられるぞ。

●仕込みの活用例

活用例①連係強化：メガフィストⓇ2段ジャンプ

ジャンプ属性を仕込んだ後にメガフィストを出せば、ロマキャン後に2段ジャンプができるので、接近手段の一つとして役に立つのだ。

活用例②連続技強化：HS弁天狩り〜追加アクセルボンバーⓇ空中ダッシュ……

追加アクセルボンバー後は、ジャンプ属性を仕込んでおけば空中ダッシュできる。その後ジャンプDⒸアクセルボンバー〜など、さらなる空中連続技が可能となるぞ。

ジャンプ属性仕込みは、連続技強化やガード崩し連係の構築などに役立つ重要テクニックだ。

例えばポチョムキンの場合、ジャンプ属性を仕込んだ状態でメガフィストを出し、それをロマキャンすると……

その後2段ジャンプができる。地上から空中に移動する必殺技で活用してみよう。

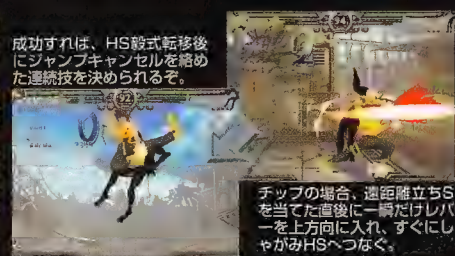
仕込まれる属性の種類

仕込まれるジャンプの属性は、下記①〜③の場合は仕込み時に入力したジャンプ、④の場合は着地する前の状態になる。そのため、2段ジャンプや空中ダッシュ後に④で仕込んでも、空中ダッシュが2回可能なミリア、ディズィー、3段ジャンプが可能なチップ以外はほとんど意味が無い。

4種類の仕込み入力

①ガトリング中に仕込む

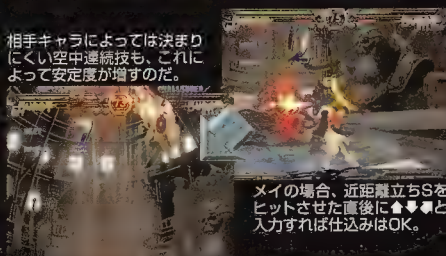
ジャンプキャンセル可能技を当てた直後に一瞬レバーを上方向に入れ、すぐに次の通常技（ガトリング）や必殺技を入力する方法。ジャンプキャンセルせずに入力した通常技が出れば、ジャンプ属性仕込み成功だ。入力方法が簡単な上、連続技や連係の強化に活用しやすいので利用価値は高い。最も使用頻度の高い仕込み方法といえるだろう。

チップの場合、遠距離立ちSを当てた直後に一瞬だけレバーを上方向に入れ、すぐにしゃがみHSへつなぐ。

成功すれば、HS殺式転移後にジャンプキャンセルを絡めた連続技を決められるぞ。

②一つの通常技中に仕込む

ジャンプキャンセル可能技を当てた直後に一瞬レバーを上方向に入れ、その後すぐハイジャンプを入力する方法。ほかの入力方法とは違って得られる効果はハイジャンプからの2段ジャンプだけだ。若干入力はシビアだが、2段ジャンプを使用した連続技のダメージアップや安定性の上昇を図れるため、キャラによっては（ソルやメイなど）非常に高い効果を発揮してくれる。

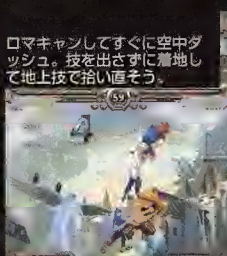
③ジャンプの着地で仕込む

ジャンプの着地に技を出すだけ。跳び込み後のほか、ジャンプから低空空中ダッシュ攻撃との二択で着地下段攻撃を仕掛けた際、自動的に仕込まれていることが多い。

相手キャラによっては決まりにくい空中連続技も、これによって安定度が増すのだ。

メイの場合、近距離立ちSをヒットさせた直後に⬆⬇⬅と入力すれば仕込みはOK。

④ジャンプモーションキャンセル必殺技で仕込む

ジャンプの動作開始から空中へ移動するまでの間（ジャンプし始め）は、地上の必殺技や覚醒必殺技を出すことが可能。ここで技を出すと必ずジャンプ属性が仕込まれるぞ。

アクセルの場合、着地足払いからHS弁天狩り〜追加アクセルボンバーを決めた後……

ロマキャンしてすぐに空中ダッシュ。技を出さずに着地して地上技で拾い直そう。

ジャンプ属性仕込みを使った連続技

※タイプはジャンプ属性を仕込む方法のタイプ（上記の①〜③に対応）。実用度はA（高い）〜C（低い）の3段階。連続技内容の文字が黄色の技はジャンプ属性を仕込むポイント。

キャラ	タイプ／実用度	連続技
イノ	タイプ②／実用度C	【➡+P→立ちHS】Ⓙハイジャンプ【S→P→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ限界フォルテッシモ
ソル	タイプ②／実用度C	ぶっきらぼうに投げる→しゃがみHSⒿハイジャンプ【S→K→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒヴォルカニックヴァイパー
カイ	タイプ②／実用度C	通常投げⓇ【➡+P→近距離立ちS】Ⓙハイジャンプ【S→P→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒヴェイパースラスト
メイ	タイプ②／実用度A	オーバーヘッド・キッス→ダッシュ近距離立ちSⒿハイジャンプ【K→HS→D】Ⓙ【HS→D】
メイ	タイプ①／実用度A	【立ちK→近距離立ちS→足払い】ⒸHSイルカさん・横Ⓕ空中ダッシュ【HS→D】Ⓒレスティブローリング
チップ	タイプ①／実用度A	ダッシュ【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS】ⒸHS殺式転移→ジャンプK（1段目）×2Ⓙ【K（1段目）×2→S】ⒿHSⒸβブレード
ファウスト	タイプ①／実用度C	（相手画面端）【立ちK→しゃがみHS】Ⓒ槍点遠心乱舞〜ごーいんぐまいうぇい（1段目）Ⓒ空中ダッシュDⒸごーいんぐまいうぇい→立ちKⒿハイジャンプ【K→S→HS】
アクセル	タイプ①／実用度A	【立ちK→近距離立ちS→足払い】ⒸHS弁天狩り〜追加アクセルボンバーⓇ空中ダッシュ→（着地）近距離立ちSⒿアクセルボンバー……
アクセル	タイプ③／実用度B	（ジャンプ〜着地後に）【しゃがみK→足払い】ⒸHS弁天狩り〜追加アクセルボンバーⓇ空中ダッシュ→（着地）近距離立ちSⒿアクセルボンバー……
闇慈	タイプ②／実用度B	立ちPⒿハイジャンプ【S→P→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ針・弐式

仕込み状態を維持する方法：ジャンプ属性を仕込んだ後は、一連の動作を終えると仕込み状態は解除される。だが、終了後2フレーム以内に次の技を出すと、仕込んだ状態が維持されるのだ。技を途切れ無く出し続けることができれば、理論上永遠に仕込まれている状態で闘えるぞ。意識して活用するのは難しいかも知れないが、ぜひ覚えておきたい。

Part3 ダウン復帰不能時間

その空中連続技はつながってる？ ダウン復帰に関する細かい知識を覚えて、空中連続技の研究に活用していこう。

攻撃レベルとダウン復帰不能時間

本作では各技に攻撃レベル（1～5の5段階）が設定されており、攻撃をヒットさせた際ののけぞり時間やダウン復帰不能時間は、基本的にこの攻撃レベルに準じている。

具体的な数値は左表の通りで、立ちとしゃがみ、空中で若干変化。地上ヒットを基準に比較すると、しゃがみやられは攻撃レベル1以外+1フレーム、空中やられ時は攻撃レベル4～5のみ-1フレームとなる。なお、ガード硬直時間はすべて-1フレームだ。

この数値から分かるのは地上で連続ヒットする攻撃でも、それがギリギリでつながっている場合は連続ガードにならない（割り込める）こと。また、地上ヒット時に攻撃レベル4&5の技からギリギリ連続ヒットするような攻撃は、空中ヒット時はダウン復帰されるということも分かる。

特に見落としがちなのが空中ヒット。例えば闇慈の【近距離立ちS→立ちHS】は、地上ヒット時は連続技になるが、空中ヒット時はダウン復帰されてしまう。近距離立ちSの攻撃レベルが4で、立ちHSの攻撃発生が17だからだ。

もう一つ誤解されやすい状況が壁バウンド発生時。ダウン復帰不能時間が変化すると思っている人が居るかもしれないが、数値的な変化はない。ただ、壁バウンド発生時は地面に落ちるまでの時間が長くなるため、ダウン復帰されやすくなることは確かだ。

最後にジャンプキャンセルについて。ジャンプ後空中判定になるまでの時間はキャラによって違い、地上技Ⓙジャンプ攻撃のつなぎやすさに影響する。例えばスレイヤーのジャンプPは発生5フレームと早めだが、空中判定までに5フレームかかるため、攻撃レベル1の地上技からつなぐのは難しいのだ。なお、ジャンプ攻撃Ⓙ後は、1フレーム間技を出せないので注意（ガトリングでつなげられる技の流れなら最速で出せる）。

地上では連続になる技のつなぎでもダウン復帰されることがある。注意したい。

攻撃レベル4以上の技はダウン復帰不能時間が1フレーム短くなってしまうため……

ダウン復帰不能時間が特殊な技

ダウン復帰不能時間に関しては、すべての技が攻撃レベルに準じているわけではなく、例外的な技も数多く存在する。左表にはそれに該当するものを通常技に絞って掲載した。

相手を吹っ飛ばすタイプの技は（本作から加わったジャンプDの一部など）これに該当することが多く、地上ヒット時、もしくは地上&空中ヒットともにダウン復帰不能時間が長くなる傾向にある。こういった技は連続技に使いやすいのでチェックしておこう。

また、左表にある技の中で地上ヒット時に相手をのけぞらせるだけの技は、当然空中ヒット時のみダウン復帰不能時間が長くなる。メイのジャンプHSは前作から通して有名だが、アクセルの立ちPやジャンプK、闇慈の立ちPなど意外な技も見られる。

また、左表に無いデッドアングルのダウン復帰不能時間は、地上ヒット時が28フレーム、空中ヒットが時14フレームなっている（攻撃レベルは全キャラ共通で3）。

最後に左表の補足を。地上ヒット時のダウン復帰不能時間が攻撃レベルに準じていなくても、それがダウン復帰不能な技（足払いなど）は除外してある。つまり、ほかにも例外が存在するということだ。

相手を吹っ飛ばすタイプのジャンプDは、ダウン復帰不能時間が長いことが多い。

デッドアングル地上ヒット後は基本的に28フレーム間ダウン復帰不能だ。

各状態のやられ硬直時間

攻撃レベル / やられ状態	1	2	3	4	5
地上立ちやられ	10	12	14	17	19
地上しゃがみやられ	10	13	15	18	20
空中やられ	10	12	14	16	18

ジャンプ開始から空中判定になるまでの時間

キャラ名	フレーム
イノ、ザッパ、ブリジット、ソル、カイ、メイ、ミリア、エディ、チップ、梅喧、紗夢、闇慈、ディズィー	3
ファウスト、ジョニー、ヴェノム、テスタメント	4
スレイヤー	5
ポチョムキン	6

※空中判定になった瞬間（イノなどは3フレーム目）は技を出せない

特殊なダウン復帰不能時間を持つ通常技

キャラ名	技名	Lv	不能時間
スレイヤー	➡+P	5	26 地／空
	ジャンプD	3	― 空
	デッドアングル	3	30 空
イノ	ジャンプD	3	18 地／空
ザッパ	（無憑依、剣）➡+HS	5	― 地／空
	（幽）しゃがみHS	5	26 空
	（幽）ジャンプHS	5	26 空
	（ラ）しゃがみHS	5	28 地／空
	（ラ）➡+HS	5	60 空
	ジャンプD	3	28 地
ソル	➡+P	3	28 地
	ジャンプD	4	30 地／空
メイ	ジャンプHS	3	28 空
	ジャンプD	4	21 空
ミリア	しゃがみHS	4	25 地／空
	デッドアングル	3	40 地／空
エディ	しゃがみHS	5	26 地／空
	➡+HS	5	28 地／空
	ジャンプD	3	30 地／空
	デッドアングル	3	30 地／空
ポチョムキン	しゃがみHS	5	30 地／空
	➡+HS	5	25 空
	デッドアングル	3	60 空
チップ	しゃがみHS	5	28 地／空
ファウスト	➡+P	3	20 地／空
梅喧	ジャンプD	4	45 空
紗夢	ジャンプD（2段目）	3	24 地／空
ジョニー	➡+P	3	28 地
	➡+K	4	30 地／空
	ジャンプD	3	24 地／空
アクセル	立ちP	2	24 空
	ジャンプK	3	20 空
闇慈	立ちP	2	14 空
	ジャンプD	3	28 地
ヴェノム	ジャンプD	3	28 地
テスタメント	➡+HS	5	32 空

※Lv＝攻撃レベル。不能時間＝ダウン復帰不能時間。
※不能時間の―は着地までダウン復帰不能。地、空はそれぞれ地上ヒット時、空中ヒット時に左の数値となることを表す。

ダウン復帰不能時間の減少

空中の相手に連続技を決めていくと、徐々にダウン復帰不能時間が短くなる。最初は完全につながる組み合わせでも、ある程度連続技を決めた後はダウン復帰される場合があるのだ。

ダウン復帰不能時間の減少は、恐らく連続技の時間に応じている。連続技を決めている時間が長いほど、ダウン復帰不能時間が短くなるのだ。演出が長い技を連続技に組み込むと、ヒット数が少なくてもダウン復帰されやすくなるので注意。

なお、減少するダウン復帰不能時間は、元々のダウン復帰不能時間が影響しているようだ。元々が10フレームの技は1フレームずつ、11～20の技は2フレームずつ、そして21～30の技は3フレームずつ減少、という具合だ。長い連続技を作るときの参考にしよう。

何と、たった5ヒットでダウン復帰不能時間が減少し始めたのだ。

演出の長いポチョムキンバスターを使って実験。この後は……、

X事典

数値データ補足：ジャンプの動作開始から空中ダッシュ攻撃を出せるようになるまでに、最短で何フレーム必要かを調査（この数値＋ジャンプ攻撃の発生が最速空中ダッシュ攻撃の発生）。8／紗夢。10／ミリア、梅喧、ディズィー。11／メイ、チップ、闇慈。12／イノ、ザッパ、ブリジット、ソル。13／カイ、エディ、ジョニー。14／アクセル、ヴェノム。15／ファウスト、テスタメント。16／スレイヤー。

気絶耐久値を吸って一発昇天！

Slayer

対戦攻略 スレイヤー

血を吸う宇宙に秘められた恐るべき性質を利用すれば、一気に気絶を狙える。これでどんな相手にも勝つチャンスが！

Text：真瑠世

血を吸う宇宙の特殊な性質

連続技中に与えられる気絶値はヒット数に応じて減少補正を受けるため、1回の連続技で気絶させるのは難しい。

しかし、血を吸う宇宙→ダッシュキャンセル血を吸う宇宙…の連続技は違う。相手のガードバランスこそ減っていくがヒット数は加算されないため、気絶値に関しては補正の影響を受けず、一気に気絶値をためられるのだ。

では、何回まで決めることができ、どれくらい気絶値をためられるのか？　これは9回連続で決めた際にノックバックがかなり激しくなり、10回目はまだしも、11回目を連続で決めることはまず不可能。

10回連続で血を吸う宇宙を決めた後は、ここまで間合いが離れてしまう。

血を吸う宇宙を10回連続で決めた際の気絶値は相当なもので、チップとディズィーは血を吸う宇宙×10→P Dステップ～パイルバンカー（以下パイル）で、ミリアと梅喧はパイル®➡+HSで気絶してしまう。また、少し難しくなるが、血を吸う宇宙×9→パイル®パイルで、スレイヤー、メイ、エディ、ポチョムキン、ファウスト、紗夢、ジョニー、闇慈、テスタメント以外は確実に気絶させることができる。前述したキャラも、ポチョムキン以外なら運がよければは気絶させられるぞ。

一応、血を吸う宇宙→パイルのつなぎはよろけ回復をされる可能性もあるが、よろけ回復→ガードは難しいので貪欲に狙っていこう。

気絶耐久値の低い11キャラは、パイルバンカー×2で確実に気絶。俳句を詠んどく？

気絶させた後の連続技

血を吸う宇宙×9→パイル®パイルで相手を気絶させた後について考えてみよう。テンションゲージは血を吸う宇宙×9で大量にたまるので、大抵50％残っている（連続技を始動した状況にもよる）。しかも確実に画面端へ追い込んでいる、という連続技を決めるには最適の状況だ。

しかし、相手のBURSTゲージがたまっている場合、普通の連続技を決めようとしてもサイクバーストで切り返されるのがオチ。そこで、相手にサイクバーストを使われない連続技も知っておこう。

その連続技とは、直下型ダンディー→血を吸う宇宙×10（→パイル）という単純なもの。これなら相手にサイクバーストを使われること無く、➡+HS→永遠の翼→空中連続技とほぼ同等のダメージを与えられるのだ（直下型ダンディー後によろけ回復される可能性はあるが）。また、血を吸う宇宙×10でテンションゲージをある程度回復できるのも利点。気絶前から数えると合計で20回におよぶよろけのおかげで、相手の手が疲れる（よろけ回復操作のため）のも密かなポイントだ。

気絶させたら直下型から咬みにいこう。サイクバースト使用不可能の強力連続技だ

そのほかの連続技

[illegible]

[illegible]

サイクバーストガードははタッシュ血を吸う宇宙を狙うもよし。一度気絶が途切れるため、再び気絶させることができる。

起き上がりへの重ねを掘り下げる

[illegible]

[illegible]

いずれにしても、ダウン時に出るこの黄色いエフェクトに合わせてコマンド入力するといい。

HSを掘り下げる

[illegible]連続技を決められる。ガード時は中間距離かつ五分の状態なので、立ちKへ連係させるといい。

次に➡+HS。これはキャンセル受け付け時間が長いので、ヒットを確認してから必殺技へつなげたい。➡+HSを出したら⬇⬅➡⬇⬅➡と入力しておき、地上ヒット時はK、空中ヒット時はHSを押そう。これで状況に応じたベストな連続技を決められるぞ。

[illegible]

終わり際が当たるのでガードされてもOK。立5Kを出せば、反撃しようとした相手にヒットさせやすい。

➡+HSを出したら毎回⬇⬅➡⬇⬅➡まで入力。相手の居る位置（地上か空中か）を確認しつつ…

ヒット時のみ、事前の相手の位置に応じてKorHSを押す。これで状況ごとにベストな連続技へ発展できる

気絶連続技補足：相手を気絶させる連続技は、血を吸う宇宙を10回決めた方がテンションゲージを多くためられるが、テンションゲージが途中でMAXになっていたら血を吸う宇宙×9→パイルバンカー×2を決めるのが安定だ。なお、パイルバンカー×2はつなぎが遅いとダウン追い打ちになってしまう。その猶予はおよそ3フレーム程度。失敗しないように。

対戦攻略 ザッパ

犬とラオウ、憑かってますか？

今月は前号で紹介できなかった犬とラオウを攻略。鉄壁の守備力を持つ犬、究極の破壊力を持つラオウを使いこなそう。

Text：パチ

ラオウ憑依時 相手の体力で狙いを変える

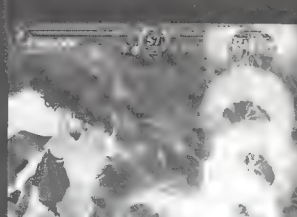
ラオウ憑依時は、相手の体力に応じた闘い方をしていきたい。おおまかに、相手の体力が①**半分以上**、②**半分以下**、③**3割以下**の3段階に分けて闘い方を変えていこう。

①の場合は接近戦に持ち込み、下段のしゃがみS or HSと中段のダストとの二択から連続技を狙う。近距離立ちSやダークネスアンセムをガードさせた後は大幅に有利となるので（後者は画面端のみ）、これらをガードさせた後に二択を仕掛けるのが有効だ。

②の場合、接近戦に持ち込みたいのは①と同様だが、相手のガードを崩す際は、発生の早いしゃがみKと通常投げの二択を使っていこう。通常投げは、相手が画面端付近ならレバー後ろで投げれば追撃が可能だ。50%の基底ダメージ補正が掛かるが、空中連続技を決めれば全体力の半分は奪うことができる。なお、ダストと下段の二択を見切ってガードする相手には、①の場合もこの二択を重視しよう。

③の場合は、ダークネスアンセム→追加攻撃とベロウスマリスのケズリ能力の高さを活かし、遠距離戦で残り体力をケズり切ってしまおう。

投げとしゃがみKの2択といった選択も有効。図々しく攻めることが重要だ。

ダークネスアンセム→追加攻撃を盾に崩しを狙う。しゃがみPをガードさせ……。

相手の体力が少ないときは、ダークネスアンセムやベロウスマリスでケズり倒そう。

ラオウ憑依時の連続技

Ⅰ ダスト～ホーミングジャンプ→2段ジャンプHS→（着地→）{➡＋HS Ⓒ ダークネスアンセム～追加攻撃×n}

Ⅱ（画面端に向かって）通常投げ→ラストエドガイ Ⓡ {➡＋HS Ⓒ ダークネスアンセム（～追加攻撃）}×n

Ⅰは着地ダスト（P84参照）を使った連続技。ダストが当たったらレバーを⬇方向に素早く2回入力しよう。画面端なら、ジャンプHS後にラストエドガイを挟むこともできる（カイ、エディ、ポチョムキン、ジョニーには不可能、スレイヤー、チップ、闇慈、ヴェノム、テスタメントには難しい）。

Ⅱは通常投げ後に壁でバウンドした相手へ追撃する連続技。相手が画面端から少し離れていれば全キャラに、相手が画面端に密着しているときは、イノ、ブリジット、メイ（難）、ポチョムキン、ファウスト、梅喧、紗夢（難）、アクセルにのみ決めることができる。後者の場合（相手画面端密着時）は、通常投げの硬直が解けるころに先行入力でラストエドガイを入力しよう（コマンドが左右逆になるので注意）。

犬憑依時 とにかく空中投げ重視

犬憑依時は、犬の近くでジャンプしつつ、フォルトレス入力の空中投げを何回も仕込んでおくのが基本。その最中に状況を確認し、相手の動きに応じた行動を取っていこう。

相手が近付いてこないようなら、再度犬の近くでジャンプして空中投げを仕込む。相手の攻撃を空中ガードした場合は⬆＋Dで反撃しよう。

空中投げ後は、犬が自分の真下付近に居たら相手の起き上がりに⬇＋Dを重ねにいく。犬が若干離れている場合は、相手の起き上がりにジャンプHSを重ね、【しゃがみK→近距離立ちS（ここで⬇＋Dを入力）→遠距離立ちS】と仕掛けよう。連続ヒットかつガード不能の連係となるぞ。

接近を図る場合は、相手の飛び道具などに注意しつつ犬を➡＋Dで移動させ、ザッパ本体はダッシュジャンプから空中投げを仕込もう。接近したら、⬆＋Dをメインに本体と犬で連係を組むこと。

犬の上をジャンプでうろつきつつ、空中投げを仕込む。これが犬憑依時の基本となる。

空中投げ後は⬇＋Dを重ね、ザッパは相手の上を跳び越してリバーサルを封じる。

犬と本体での固め連係

[illegible]

Kと中段の立ちHSで相手のガードを崩せるのが強み。近距離立ちSの後に立ちHSを交ぜるのも有効だ。遠距離立ちSや立ちHSの後は、若干遅めにニュートラル＋Dを出そう。

[illegible]犬と相手の距離が近いとき用。[illegible]ジャンプSをガードさせて固め続け[illegible]、技を出さずに着地して通常[illegible]しゃがみKを狙うのもアリ。

画面端では、ガトリングをガードさせつつ距離調節のために[illegible]＋Dを出す。

ニュートラル＋Dがギリギリ当たる間合いになる。上記の固め連係を狙えるぞ。

犬憑依時の連続技

Ⅰ ⬇＋D→近距離立ちS Ⓙ ⬆＋D→ジャンプS Ⓙ S

Ⅱ（相手画面端）ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→ニュートラル＋D→ダッシュしゃがみK……

Ⅰは起き上がりに重ねた⬇＋Dからの連続技で、霊魂を稼げるのが利点。

Ⅱは遠距離立ちS後のニュートラル＋Dをできる限り遅らせるのがポイント。遅らせないとその後のダッシュしゃがみKが連続ヒットしないので注意したい。

ガトリングをガードさせている間に⬇＋Dを出し、犬のところへ押し込もう。

空中投げ後、犬と相手との距離が遠いようなら、起き上がりにジャンプHSを重ね……

ラオウ補足：ラオウは16カウントたつと消えてしまうが、通常技、必殺技を問わず、1フレームの間も無く攻撃を出し続ければ、永続的に憑依させられる。立ちP連打で試してみよう。

犬憑依補足：画面端でのニュートラル＋Dを使った固め（連続技）は、相手と犬の距離が近いと狙いにくいが、画面端の相手に➡＋Dを当てれば、ちょうどいい間合いに調節できるぞ。

対戦攻略 イノ

覚醒し、相手を限界へと導け！

限界フォルテッシモの驚異的な性能が発覚！ コレを利用すれば、ガードを崩しがさらに容易になること間違い無しだ。

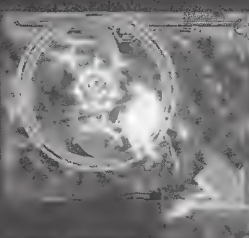
Text：ケンちゃん

限界フォルテッシモの罠

地上の相手に限界フォルテッシモをガードさせると、最後の一段が当たるまで相手はガード段を切り替えられないことが判明。低空で限界フォルテッシモを出して相手が立ちガードすると、その後のしゃがみKがガード不能になるのだ（しゃがみガードに切り替えられないため）。ガード段を切り替えられない時間は短いのでかなり低い位置で出すことが条件となるが、テンションゲージが50％以上あったら積極的に狙っていきたい。

実戦ではジャンプ攻撃（ダッシュKなど）からキャンセルで出すのが効果的。ジャンプ攻撃がヒットした場合は連続ヒットして空中連続技へ移行可能。ガードされた場合は暗転中に相手の状態を確認し、立ちガードしていたらしゃがみKからの連続技を決めたい。

なお、暗転前ならガード段の切り替えが可能なので、ジャンプ攻撃ガード直後にしゃがみガードへ切り替えられると、しゃがみKはガード不能ではなくなる。とはいえ、ジャンプK©K狂言実行ならしゃがんだ相手にヒットするため、併用すれば十分有効だ。

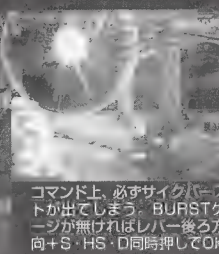
ダッシュKキャンセル限界フォルテッシモを相手が立ちガードしてくれれば

しゃがみガードに切り替えられないため、着地でしゃがみKを出せば確実にヒットする。

限界フォルテッシモで相手のガードバランスがたまるので、しゃがみK始動の連続技でもダメージは大きい。

ジャンプDを活用する

ジャンプDは通常のジャンプ攻撃とは異なり、出した直後にイノが若干浮き上がるという特徴を持つ。出始めをフォルトレスでキャンセルすると、この軌道変化の効果のみ得ることができるぞ。

具体的な使い方だが、飛び込み時に使えば相手の対空技のタイミングをずらすことができる。また、ジャンプ直後に使いつつすぐにジャンプ攻撃を出せば、素早い中段攻撃として活用できるぞ。

ジャンプDキャンセルを使ってジャンプHSを低空で出す。判定が強いので、地上の相手へのけん制として最適だ。

コマンド上、必ずサイクバーストが出てしまう。BURSTゲージが無ければレバー後ろ方向+S・HS・D同時押しでOK。

対戦攻略 ブリジット

通常投げからも強いですよ！

通常投げはダメージこそ小さいが、その後の攻め次第で強力な技にもなり得る。その起き攻めパターンを紹介しよう。

Text：OYZ

通常投げの狙いどころ

ブリジットの通常投げは追撃こそできないが、相手がすぐ近くにダウンするため起き攻めが可能。主な狙いどころは、打点の高いジャンプ攻撃をガードした後などの一般的なもののほかに

①ダッシュしゃがみK後

②（YOYOを相手の背後に配置した状態で）➡+P後

がある。特に②は、その後のYOYO引き戻しの受け付け時間が長く、通常投げを警戒して暴れる相手には遅めのYOYO引き戻しでカウンターヒットを取れるため有効。YOYO引き戻しカウンターヒット後は、ダッシュから連続技を決められるぞ。

②はこれぐらいの位置関係で仕掛けるのが理想。ダッシュから➡+Pを出せばなおよし。

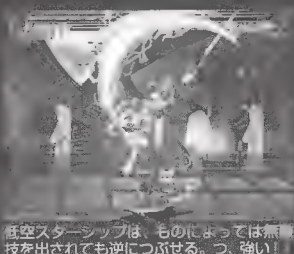
通常投げ後の起き攻め

判明している起き攻めで有効と思われるのは以下の三つ。

①前方YOYO配置→低空空中スターシップ→立ちP or ジャンプP

②前方YOYO配置→【しゃがみK→近距離立ちS】

③ダスト

①は基本形で、暴れる相手には特に有効。スターシップのタイミング次第で、無敵技に打ち勝つこともある。ヒット後は、キャラによって（前頁参照）立ちPが連続ヒットし、空中連続技を決められる。立ちPが連続技にならないキャラには昇りジャンプPを狙おう。相手が最速でダウン復帰しなければ追撃になるぞ。

低空スターシップは、ものによっては無敵技を出されても逆につぶせる。つ、強い！

ガードされた場合は、【しゃがみP→遠距離立ちS】からローリング移動で攻め込もう。

②は立ちガードとジャンプに対して有効。素早く前方YOYO配置→しゃがみKと出せば、自動的に重なるのもポイント。近距離立ちS（2段目）までにヒット確認し、ガードされた場合はここから連係を変化させていこう。

③はしゃがみガードを崩す選択肢として。通常投げには強いが、通常技では割り込まれないので有効だ。

起き攻め時の連続技

Ⅰ 低空空中スターシップ→立ちP Ⓙ【P→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】

Ⅱ（ポチョムキン限定）低空空中スターシップ→【立ちP→➡+S】Ⓙ【S→⬇+S】Ⓙ【S→⬇+S】

Ⅲ【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）】→YOYO引き戻し→ダッシュ【遠距離立ちS→足払い】©キックスタート マイ ハートⓀ➡+S……

イノ補足：ジャンプDを出した後は着地に若干のスキが生じてしまうが、これはフォルトレスでキャンセルした場合も同様。その後ほかの通常技を出したとしても残ってしまう。

ブリジット補足：②、③は、起き上がりの早い一部のキャラには重ねられないので不向き。該当するのは、ザッパ、カイ、ポチョムキン、ヴェノム。以上の4キャラだ。

対戦攻略 ミリア=レイジ

ダメージよりも展開重視で

HSタンテムトップの発生が遅くなり、起き攻めが大きく変化。だが、前作にも劣らない強力な二択を仕掛けられるぞ！

Text：ケンちゃん

『GGXX』流 タンデム起き攻め

ダウンを奪い起き攻めに持ち込める技は、足払い、ジャンプHS（空中ヒット）、ジャンプD、低空バッドムーンの四つが挙げられる。これらの技をヒットさせてダウンを奪ったら、すかさず→→↓↘→＋HSと入力し、ダッシュからHSタンデムトップを出そう。

HSタンデムトップを出した後は、下段攻撃や中段攻撃などで選択を迫っていく。それぞれについて解説していこう。

●下段&ジャンプ防止……しゃがみK or S ⓒ 前転

相手が立ちガードやジャンプをすると読んだらこれを使用する。ヒットした場合は下記の連続技Ⅰへ移行しよう。もしガードされたとしても、相手はHSタンデムトップのガード硬直が残っているため、HSタンデムトップを直前ガードされない限り、前転の後はミリア有利の状況となるのだ。

●中段……低空バッドムーン

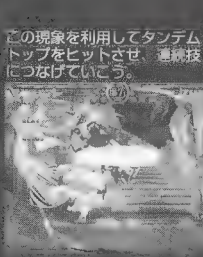
中段の選択肢の中ではジャンプ直後のバッドムーンが見切られにくく最も有効。HSタンデムトップがバッドムーンのスキをフォローしてくれるためリスクが小さく、ヒット時はダウンを奪えるので再び起き攻めを狙える。なお、画面中央ではロマキャンすれば、画面端ならロマキャンしなくても連続技Ⅱへ移行できるぞ。

●そのほか……①空中ダッシュ→（逆方向に）空中ダッシュ→サイレントフォース or ジャンプS
②前方ジャンプ→空中バックステップ→ジャンプS

この二つは相手の無敵必殺技や通常投げに対抗するための選択肢。また、HSタンデムトップが逆ガードになるという利点もある。HSタンデムトップがヒットした場合、①は連続技Ⅲへ、②はⅣへ移行しよう。なお、相手を完全に画面端へ追い詰めた状況では逆ガードにならない。

相手をダウンさせたらすかさずダッシュからHSタンデムトップ。コレが基本となる。

強力な起き攻めを持つミリアは、とりあえず相手を転ばせることから考えよう。

バッドムーンはスキが大きく反撃を受けやすいが、この起き攻めならノーリスク。

この現象を利用してタンデムトップをヒットさせ、連続技につなげていこう。

HSタンデムトップは完全には重なっていないので、相手の裏に回ると逆ガードになる。

状況別連続技

空中連続技とその狙いどころが豊富なミリアは、状況や相手キャラごとに連続技の構成を使い分けることで、かなりの戦力アップを期待できる。実戦的なものを左にまとめたので、参考にしてほしい。

起き攻め時の連続技

Ⅰ しゃがみS ⓒ 前転→（HSタンデムトップヒット→）【近距離立ちS（1段目）→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】ⓒ バッドムーン

Ⅱ バッドムーン（1段目）Ⓡ（HSタンデムトップヒット→）【近距離立ちS（1段目）→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】ⓒ バッドムーン

Ⅲ（HSタンデムトップヒット）→空中ダッシュサイレントフォース→しゃがみHS Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】ⓒ バッドムーン

Ⅳ（HSタンデムトップヒット）→空中バックステップS→立ちP Ⓙ ハイジャンプ【K→S→P→P→HS】ⓒ バッドムーン

ⅠとⅡはジャンプ【S→P】のつなぎを若干遅らせるのがコツ。遅らせるのが難しければ、【S→P→P→HS】にすれば簡単になる（ジョニーに対しては常にこちらで）。また、画面端でⅡを決めた場合は、ロマキャンせずとも近or遠距離立ちSで拾える。

Ⅲのサイレントフォースはジャンプでも代用可能。その場合は、しゃがみHSを近距離立ちSに切り替える必要がある。

通常投げからの連続技

※すべて通常投げから

Ⅰ ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】

Ⅱ しゃがみHS Ⓙ ハイジャンプ【S→P→S→HS】

Ⅲ ダッシュ【しゃがみK→遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】

Ⅳ ダッシュ【しゃがみP→立ちP×2】Ⓙ ハイジャンプ【K→S→P→HS】

Ⅰはエディ、ポチョムキン、ジョニー、ヴェノム以外に決めることが可能。Ⅱはエディ、ファウスト限定（エディに対しては難しい）、Ⅲはポチョムキン、ジョニー限定（ジョニーに対しては難しい）、Ⅳはヴェノム限定の連続技だ。

なお、紗夢とヴェノムには追撃が難しく、Ⅳはダメージが小さいので、追撃せずにそのままダウンさせ、起き攻めをするのもアリだ。

起き攻め時、画面端でバッドムーンをヒットさせた場合、このような状態で浮く。

下段始動の連続技

Ⅰ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→S→HS】→【近距離立ちS（1段目）→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→P→HS】

Ⅱ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→S→HS（2段目）】ⓒ バッドムーン→【立ちP×2】Ⓙ ハイジャンプ【K→S→P→HS】

Ⅲ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ空中ダッシュ【S→HS（1段目）】ⓒ サイレントフォース→ダッシュしゃがみHS Ⓙ【S→P→HS】ⓒ バッドムーン

Ⅳ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ空中ダッシュ【S→HS】→【しゃがみK→遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】

Ⅰはブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢用。Ⅱはスレイヤー、イノ、ソル、ファウスト、アクセル、ディズィーに対しての連続技。Ⅱはバッドムーンが4ヒットしたときのみ、立ちP×2を【近距離立ちS(1段目)→しゃがみHS】に代えられる。Ⅲはザッパ、カイ、エディ、チップ、ヴェノム、テスタメント、Ⅳはポチョムキン、ジョニー、闇慈に対して決められる連続技。Ⅳは空中ダッシュの高さによってジャンプHSのヒット数が変わるので注意したい。

下段始動の連続技はキャラによって大きく構成が異なるので、必ず覚えておきたい。

X事典

画面端での連続技補足：画面端で空中連続技へ持ち込んだ際は、空中ガトリングからジャンプHS→サイレントフォース→→＋HS→Sタンデムトップ→【近距離立ちS→しゃがみHS】→ハイジャンプ空中ダッシュHS、と切り替えれば大幅にダメージアップ！　連続技後は一瞬しゃがんで落ちているナイフを拾い、ダッシュからHSタンデムトップを出して起き攻めを行なおう。

対戦攻略 ソル=バッドガイ

低空Sヴォルカをぶっ放せ！

ジャンプ直後にSヴォルカニックヴァイパー（以下Vヴァイパー）を出したときの性質と、特定状況での起き攻めを考察。

Text：真瑠世

低空SVヴァイパーを極める

ダッシュの慣性を付けつつジャンプ直後に空中SVヴァイパーを出すと（コマンドはダッシュ「➡・⬇◆◆◆」～やや遅らせてS）、何とヒット後に着地してからの追撃が可能！立ちKで拾って空中連続技を決められるぞ。画面端ならダッシュする必要は無く、単純に低空で出せば追撃できる。

ダッシュ低空空中SVヴァイパーは、ダッシュから攻める際に投げと対になる選択肢として活躍する。そして画面端で低空SVヴァイパーを狙う場合は、空中ダッシュの終わり際に出すといい。無敵時間があるので、相手の➡+Pによる迎撃をつぶせるのだ！

「➡+P狙いがバレバレ」なときは、低空空中ダッシュからSVヴァイパーをぶっ放せ！

起き攻めの考察

グランドヴァイパー（以下Gヴァイパー）ヒット後は起き攻めが可能。ここでは前方ジャンプからの攻めを紹介しよう。選択肢は次の通りだ。

●**着地寸前に空中ダッシュ【S→D】**：しゃがみガード不能で、起き上がり後に通常投げを狙う相手にもヒットする。

●**着地足払い**：立ちガード不能の選択肢。ヒットを確認したらバンディットリヴォルヴァーorタイランレイブver.βにつなぎ、連続技を狙おう。

●**着地立ちK**：着地後の状況（左表参照）が+3～+9程度のキャラに対し、バックステップ対策で使う。すぐに足払いへつなげば、立っている相手にもヒットしやすい。

左表には地上HSVヴァイパー—叩き落とし—ジャンプ後の状況も掲載した（空中連続技を叩き落として締めた場合もほぼ同じ）。こちらは有利な時間が若干少ないのが残念。

バックステップ対策の着地立ちK。足払いが重なる（着地+7以上）ならそれでもいい。

グランドヴァイパー後に前方ジャンプから起き攻め。主な狙いは空中ダッシュ【S→D】

最速前方ジャンプ着地後の状況

キャラ名	Gヴァイパー後	叩き落とし後	キャラ名	Gヴァイパー後	叩き落とし後
スレイヤー	+8	+1	チップ	+13	+6
イノ	+9	+3	ファウスト	+7	±0
ザッパ	+3	−4	梅喧	+13	+5
ブリジット	+14	+6	紗夢	+16	+6
ソル	+7	±0	ジョニー	+5	+1
カイ	+5	−2	アクセル	+8	+1
メイ	+13	+5	闇慈	+8	+1
ミリア	+9	+3	ヴェノム	+3	−4
エディ	+7	±0	テスタメント	+9	+2
ポチョムキン	+2	−2	ディズィー	+9	+3

※単位はフレーム

対戦攻略 エディ

より高度な起き攻めを修得せよ！

エディのお家芸ともいえる起き攻めがさらに発展！　状況限定だが破壊力は抜群だ。手になじませて、実戦で活用しよう。

Text：DYZ

起き攻めの発展形

今回は強力な起き攻めを二つ紹介。具体的な内容は左下のカコミにある通りだ。

Ⅰは画面中央でも可能なガード不能起き攻め（ポチョムキンのみ不可能）。中段攻撃はできるだけ近くから当てて、近距離立ちS入力後ジャンプキャンセルしつつSを離して対空攻撃、ジャンプ頂点寸前でシャドウギャラリーを出そう。ここから本体が着地する少し前にHSを連打すれば、ドリルスペシャル（以下ドリスペ）を相手の奥に設置できる。

その後、バックステップ・前方ジャンプK→浮遊→【S・HS】という連係で起き攻めすれば（できるだけ時間を稼ぐのがポイント）、ジャンプHSとドリスペの1段目がギリギリ重なる。相手のリバーサル技を警戒するなら、バックステップ後Sインヴァイトヘルを出し、それをフォースロマキャンしてから跳び込もう。

Ⅱは、ダスト後レバー⬇◆入れっぱなしで分身を前進させ、できるだけ早めにジャンプS（入力後ボタンはすぐ離すor押しっぱなし）。HSは気持ち長めにボタンを押してから離し、ドリスペを設置しよう。

分身の中段攻撃は、なるべく近くから当てた方が、その後の対空攻撃を当てやすいのだ。

シャドウギャラリーは上昇部分のみヒット。その後はしっかりレバーを斜め前下に入れて、分身を前進させること。

ドリスペの位置はこのぐらい。テンションゲージがあるなら迷わずSインヴァイトヘル→フォースロマキャン

ガード不能を絡めた連続技

Ⅰ <中段攻撃>→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶<対空攻撃>シャドウギャラリー（1段目のみヒット）→<ドリルスペシャル設置>

Ⅱ（相手画面端）<中段攻撃>→ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→<移動攻撃>→ダスト】～ホーミングジャンプS→HS<ドリルスペシャル設置>Ⓒ▶シャドウギャラリー（2段目のみヒット）

※<>内は分身の行動

分身の移動攻撃の硬直中にホーミングジャンプ後のSボタンを押せれば（離せれば）成功。

Ⅱは画面端限定。移動攻撃後に発生の遅いダストがちょうどよく連続ヒットする。

ソル補足：画面端のループ系空中連続技は、ハイジャンプD→D（硬直が切れてからすぐに出す）というパートも組み込める。初段の位置がやや高いので、軽いキャラに使おう。

エディ補足：上記Ⅰは、足払い後、シャドウギャラリー（1段目のみヒット）後、Sインヴァイトヘル（フォースロマキャン）後が狙いどころ。即座に（キャンセルで）HSエディ召還を出そう。

連続技、使い分けていますか？

Faust

対戦攻略 ファウスト

今月は槍点遠心乱舞からの連続技に注目。キャラごとに使い分ける必要はあるが、マスターすれば戦力アップは確実だ。

Text：ハチ

画面端での連続技を使い分ける

相手を画面端に追い詰めて槍点遠心乱舞につなぐ連続技を決めた際、ロマキャンから立ちKの➡……といった連続技を決めるのが一般的。しかし、ロマキャンを使わなくてもほぼ同じ連続技を決められるだけでなく、ロマキャンを使えば体力ゲージの約7割を奪う連続技を決められるのだ。

まず、ロマキャンを使用しないパターンの場合。槍点遠心乱舞後レバーを下に入れっぱなしにして着地すれば、立ちPやしゃがみPなどで拾って空中連続技を決めることができる。拾う技は相手キャラによって異なるので、左のリスト(上)を参照してほしい。

次はロマキャンを使用したパターン。相手キャラによって、ロマキャンを使用するポイント(ごーいんぐまいうぇい後or槍点遠心乱舞後)と、その後の拾いを使い分ける必要があるので、こちらも左のリスト(下)を参照のこと。

立ちPなどの通常技で拾う。ロマキャンを使わなくても高威力の連続技を決められる。

ガトリングから槍点遠心乱舞を決めたら、レバーを下に入れっぱなしにして着地し

槍点遠心乱舞後の拾い

Ⅰ【立ちP→(近距離立ちS)→しゃがみS】
Ⅱ【しゃがみP→しゃがみS】
Ⅲ【立ちK→(近距離立ちS)→しゃがみS】
Ⅳ【立ちP(近距離立ちS)→しゃがみS】
Ⅴ立ちK Ⓙ▶ 低空ごーいんぐまうぇい→着地→立ちK

Ⅰはスレイヤー、ザッパ、ソル、エディ、ジョニー(難)、アクセル、ヴェノム、テスタメント用。Ⅱはカイ(難)、闇慈(難)、ディズィー用。Ⅲはメイ、ミリア、チップ、ファウスト用。Ⅳはイノ、ブリジット、梅喧、紗夢用。メイ、ミリア、ファウストにはⅤも決められる。()内に表記してある通常技は、➡＋HSから槍点遠心乱舞を決めたときに使う。ガトリングから決めた場合は間合いが離れるので省略しよう。

ロマキャンを使った画面端連続技

Ⅰ槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうぇい(4段目) Ⓡ▶ ジャンプHS Ⓒ▶ ごーいんぐまいうぇい→(着地→)立ちK Ⓙ▶……

Ⅱ槍点遠心乱舞 Ⓡ▶ ➡＋HS Ⓒ▶ 槍点遠心乱舞→(⬇で着地→)【立ちK→しゃがみS】Ⓙ▶……

Ⅲ槍点遠心乱舞 Ⓡ▶ しゃがみHS Ⓒ▶ 槍点遠心乱舞→(⬇で着地→)→【立ちK→しゃがみS】Ⓙ▶……

Ⅰは全キャラ共通。ⅡやⅢの入らないソル、ミリア、ファウスト用だ。Ⅱはザッパ(普通)、ブリジット(普通)、カイ(遅)、エディ(速)、ポチョムキン(最速)、チップ(速)、梅喧(遅)、ジョニー(速)、テスタメント(速)、ディズィー(遅)用(カッコ内は➡＋HSを出すタイミング)。Ⅲはソル、ミリア、ファウスト以外に決まる。Ⅱ、Ⅲはしゃがみを省いた方が安定する。

Jam Kuradoberi

祓斧を極めて相手を封殺せよ！

対戦攻略 蔵土縁 紗夢

コマンドと性質が変わった新生祓斧は、使いこなせば強力な武器となる。不用意な攻撃はすべて受け流してしまおう！

Text：ケン

祓斧の性質と主な狙いどころ

祓斧は本作でコマンドが変更され、失敗モーションが無くなったことによりリスクが減ったので、非常に利用価値が高い。今月はその祓斧の主な狙いどころを挙げていこう。

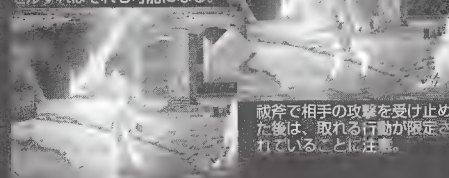
●起き上がり重ね

祓斧の受け付け時間はレバーを➡に入れてから8フレームと長いため、ほかの必殺技と違って簡単にリバーサルで出すことができる。飛び道具を重ねるタイプの起き攻めに対して、有効な対抗手段となるのだ(エディのインヴァイトヘルは下段なので対象外)。相手は飛び道具をガードorヒットさせることを前提に動いてくるため、深く踏み込みがち。祓斧に成功した後は通常投げを狙うといい。

●連係への割り込み

ソルの通常技Ⓒ▶バンディットブリンガーといった連続ガードになっていない連係への割り込みや、発生が遅めな突進技に対する反撃手段として使いやすいことも祓斧の利点。手痛い反撃を決め、相手の安易な行動を封じ込めよう。

下の表には、各キャラの主要技で祓斧を狙いやすいものをまとめてみた。参考にしてほしい。意識して祓斧を使い、的確に連続技を決めれば、勝率は確実に上がるはずだ。

主に移動系の行動が不可能。だが、フォルトレスでキャンセルすればそれも可能になる。

祓斧で相手の攻撃を受け止めた後は、取れる行動が限定されていることに注意。

ポチョムキンのジャンプDは落としにくいので、見てから祓斧で対応していきたい。

祓斧を狙いたい技&連係

キャラ	技&連係	キャラ	技&連係
スレイヤー	立ちK→Kマッパハンチ(※)	梅喧	ジャンプHS、足払い→畳返し(※)
ザッパ	痛そう、っていうか痛い→追加攻撃(※)		通常技→蚊鉤、(起き攻め時)空中畳返し
ブリジット	通常技→キックスタート マイ ハート(空振り)～停止	ジョニー	通常技→グリター イズ ゴールド(※)
ソル	バンディットブリンガー、ガンフレイムなど	アクセル	しゃがみP→鎌閃撃(※)、➡＋HS
カイ	グリードセバー	闇慈	疾
メイ	(起き攻め時)拍手で迎えてください	ヴェノム	通常技→カーカスライド(※)
ミリア	(起き攻め時)HSタンデムトップ	テスタメント	通常技→エグゼビースト(※)
ポチョムキン	ジャンプD、メガフィスト	ディズィー	木の実をとる時に使ってたんです
ファウスト	しゃがみS→しゃがみHS、レレレの突き		

※は先読み

ファウスト補足：イノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィーの7キャラには、足払い→キャンセル槍点遠心乱舞が空中ヒットする。立ち回りで狙っていこう。
紗夢・通常投げ入力：ロマキャンできないときは⬅＋HS→Sのずらし押し、それ以外は➡＋HSがオススメ。➡＋HSをガードされた場合はロマキャンでフォローしよう。

Dr.ファチスト Presents

そこに悩みがある限り……
愛のGGXX処方箋

4回目となる今回は、大好評につきな・な・な・何と2ページ!! 「知らないと一方的にやられる行動への対処」を題材に、愛の手を差し伸べますよっ。

愛の伝道師 Dr.ファチスト先生

悩 ポチョムキンがキツ過ぎる……

ポチョムキンの定番連係、メガフィストやジャンプHSからポチョムキンバスターとヒートナックルの二択。ガードを固めるとポチョムキンバスター、ジャンプするとヒートナックルをくらい、どちらの場合も大ダメージを受けてしまいます。果たして逃げる術は無いのでしょうか？

近付かれると……

ポチョムキンの接近手段であるメガフィスト。ガードすると恐怖の二択がスタート。

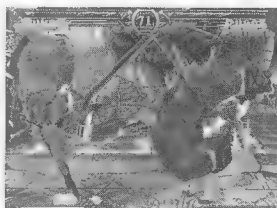
ガードしても……

ガードを固めていると、当然のようにポチョムキンバスターで投げられます……。

ジャンプしても……

ポチョムキンバスターを警戒してジャンプすると……ハイ、ヒートナックル。合掌。

救 基本的にはバックステップでOKです！

一見どうにもならないような連係と感じられますが、無敵時間のあるバックステップを使えば、ポチョムキンバスター、ヒートナックルともに回避することができます。連続でバックステップを行えば間合いも離せるので一石二鳥ですね。

答えは簡単。二択のポイントでバックステップすれば、たやすく回避できます。

—対ポチョムキン戦の注意点—

自ら近付かない

ポチョムキン相手に自ら攻め込むことは、生身で戦艦に挑むようなもの。つまり自殺行為です。相手に何と思われようが、絶対に接近戦をしないという気持ちで闘いましょう。

接近戦はポチョムキンの独擅場。自ら近付くのは愚の骨頂といえますね。

基本はジャンプ

ポチョムキンはスライドヘッドやハンマフォールなど、地上戦に強い必殺技を持っています。これらをくらわないためにも、ジャンプすることを常に頭に入れておきましょう。

十分に警戒しつつけん制し、必殺技を出してきたらジャンプするのです。

ジャンプDに付き合わない

ジャンプDは着地のスキが小さく、この後にポチョムキンバスターを狙われることがよくあります。無理に対空技で落とそうとせず、始めから間合いを離す方が得策です。

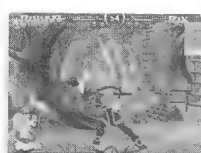
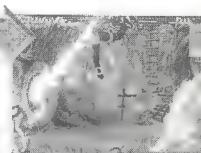
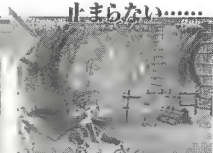
落としにくいジャンプD。ポチョムキンの真下は要注意ポイントですね。

救済の旅は果てしなく……

今月の子羊は編集部の&ぉさん。萌えキャラ大好きな彼の悩みとは？
&ぉ：先生～、いつも「同じ連係だけで凹まされる」のですが、これはブリたんが男の子だからでしょうか？
ファチ：……とりあえず具体的に話を聞かせてください。オペ開始です……。

悩 ソルの固めが止められません

ソルの定番連係といえば【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒガンフレイムorバンディットリヴォルヴァーorバンディットブリンガー。画面端に追い込まれた状態でこの連係を繰り返されると、対処法を知らなければ一生固められてK.O.される可能性があります。非常に危険ですね。

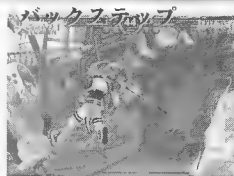
止まらない……

画面端に追い込まれ、リーチの長い遠距離立ちSから立ちHSで固められ……、

キャンセルからのバンディットブリンガー。これをガードしてしまうと……、

さらにガトリングで固められ、延々と攻め続けらることに。後はK.O.を待つばかり……。

救 抜けるポイントはココです！

無敵時間のある行動を使う

この連係を回避するポイントは、立ちHSガード後です。まず、バンディットリヴォルバーやバンディットブリンガーを意識しておき、これらの技を相手が出してきたら、無敵時間のあるバックステップで回避しつつ通常投げを決めるか、無敵時間のある必殺技で迎撃しましょう。また、直前ガードすればこちらが有利になるので、とっさの場合は直前ガードを使うのもいいですね。

相手がガンフレイムを出してきた場合は、見てからハイジャンプで回避しつつ空中ダッシュで相手を跳び越し、画面端からの脱出を図るといいでしょう。

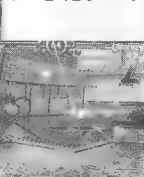
バックステップ
無敵技

そのほかの注意点

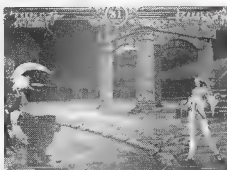
この連係に対してジャンプやフォルトレスで対抗しようとするのは、非常に危険な行動といえます。一見安全そうですが、ジャンプはバンディットリヴォルヴァーに落とされ連続技をくらいますし、フォルトレスは硬直が延びるため固め続けられやすくなります。

最も危険なのはジャンプでの回避。バンディットリヴォルヴァーをくらい……、

そこから空中連続技を決められて大ダメージに……。ありがちな光景です。

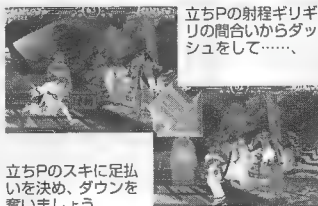
X事典

ソル補足：上記の立ちHS→キャンセルガンフレイム～などの連係を迎撃する場合、立ちHSをガードしている間に迎撃技のレバー部分だけを入力し、バンディット系の技が来たらボタンを押す、ガンフレイムだったらハイジャンプをする、という対処がベストです。タイミングはバンディット系よりもガンフレイムの方が遅いので、この順番を意識するといいでしょう。

悩 アクセルに近付けない……

アクセルといえば、長～い長い立ちPでのけん制がくせもの。これを振られているだけで近付けずに負けた、という経験のある人も少なくないでしょう。これに加えてジャンプSやしゃがみPまで使われると、もう長過ぎて長過ぎて……。

振ってる方は楽しいけれど、やられている方にとっては拷問のようですね。

救 ダッシュや必殺技を活用しましょう!

スレイヤー、イノ、ディズィー以外のキャラはダッシュで立ちPの下をくぐれるので、立ちPを読んだらダッシュで一気に接近し、足払いでダウンを奪うといいでしょう。また、右の表に載せてあるような、リーチ(射程)の長い技を合わせるのも有効です。

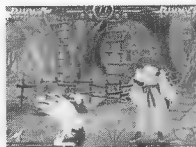
立ちPの射程ギリギリの間合いからダッシュをして……、

立ちPのスキに足払いを決め、ダウンを奪いましょう。

立ちPに対して有効な技

キャラ	技	キャラ	技
スレイヤー	マッパハンチ	ポチョムキン	ハンマフォール
	Dステップ		F.D.B.
イノ	ケミカル愛情	チップ	K殺式転移
	HS大木をさする手		空中挑発
ザッパ	犬攻撃	ファウスト	遠距離立ちS
ブリジット	ジャッグドロジャー	梅喧	特に無し
	➡+S	紗夢	爆蹴～回り込み
ソル	ガンフレイム	ジョニー	ダッシュ(※)
カイ	スタンエッジ	アクセル	しゃがみP
	スタンエッジ・チャージアタック		天放石・上段
メイ	HS拍手で迎えてください	闇慈	特に無し
ミリア	前転	ヴェノム	ボール打ち出し
エディ	HSインヴァイトヘル		スティンガーエイム
	各種分身攻撃	テスタメント	エグゼビースト
ポチョムキン	スライドヘッド	ディズィー	魚を捕る時に使ってたんです
	足払い		

※終わり際をしゃがみフォルトレスでキャンセルする必要がある

悩 疾起き攻めから抜けられません

対闇慈戦で最もやっかいなのが疾起き攻め。素直にガードしてしまうと、疾の落下部分と闇慈の通常技での中下段同時攻撃、実質ガード不能攻撃が待っています。対処法を知らないと、これを繰り返されて負けてしまう可能性大です。

起き上がりに蝶が舞い、恐怖の起き攻めが……。キツいです。

救 リバーサルで右記の技を出しましょう!

疾起き攻めに対しては、疾をガードしないことが重要。起き上がり直後に、無敵時間のある技で反撃、低姿勢の状態になる技(行動)で回避、空中判定になる技を出して空中でくらう、といった行動(右表参照)を取りましょう。

ガード後にデッドアングルを出すのも有効な対処法ですね。

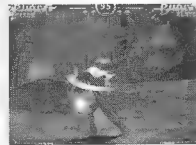
疾起き攻めに対して有効な技

キャラ	技	キャラ	技
スレイヤー	永遠の翼	ミリア	ウィンガー
イノ	ケミカル愛情 ※	エディ	アモルファス
	窓際desperate	ポチョムキン	スライドヘッド
ザッパ	こんにちは三匹のムカデ	チップ	αブレード
	落ちといてください		βブレード
	ラストエドガイ	ファウスト	しゃがみ前進
	産まれる!!		槍点遠心乱舞 ※
ブリジット	スターシップ		刺激的絶命拳
	ローリング移動 ※	梅喧	各種ガードキャンセル技
	起き上がりYOYO配置		連ね三途渡し
	俺とキルマシーン	紗夢	祓斧
ソル	ヴォルカニックヴァイパー		逆鱗
	ライオットスタンプ ※		劍楼閣
	グランドヴァイパー	アクセル	S弁天刈り
カイ	ヴェイパースラスト	闇慈	ガードポイント～紅
	ライド・ザ・ライトニング		HS風神
メイ	イルカさん・横 ※	テスタメント	ナイトメアサーキュラー
	究極のだだっこ	ディズィー	ネクロ怒った場合

※は空中やられになる技　ジョニー、ヴェノムは特に無し

教 起き上がり投げの謎

起き上がった瞬間に通常投げを入力すると、相手と密着した状態であってもなぜか投げることができず、各種HSが暴発してしまうことがあります。詳しい原因は不明ですが、起き上がりに投げを狙う際には注意しておきましょう。

バッチリ投げたつもりが逆にカウンターヒット、何てことも。

悩 カイのグリードセバー、どうするの?

グリードセバーは終わり際を当てるとスキが小さく、軌道や攻撃判定も優秀なので、これを連発されるだけでも苦戦する場合があります。つぶそうとすると逆にくらってしまうこともしばしばあり、非常にいやらしい技といえます。

グリードセバー、グリードセバー! これだけで十分キツい。

救 しっかりガードした後、反撃しましょう!

グリードセバーの終わり際ギリギリをガードした場合でも、カイ側がわずかに有利となる程度。基本的にガード後は有利なので、遠距離立ちSや足払いでの反撃を狙ってみましょう。直前ガードができれば、反撃がより容易になりますよ。

意外に反撃できるので、ガードしたら攻撃を出しましょう。

今月の救われちゃった人

&ぉ：おぉ! ブリたんの性別じゃなくて、技や連係への対策が重要なんですね。
ファチ：対戦で勝利を得るには、自分の動きを押し付けるだけでなく、相手の動きを知り、対策を身に付けることも重要なのですよ。
&ぉ：なるほど。後はブリたんを女の子にしてもらえれば完璧ですね! さぁ先生、早く!
ファチ：……脳内で変換して我慢してください。

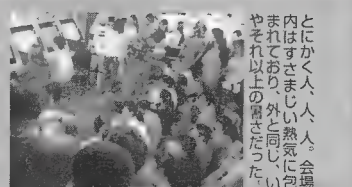
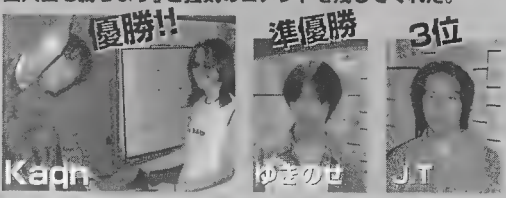
&ぉさん(23才)

アクセル補足：立ちPに対応できるようになると、アクセル側はしゃがみPも交ぜてきます。しゃがみPに対しては低空空中ダッシュでの跳び込みを狙い、連続技を決めましょう。
カイ補足：グリードセバーの対処法をもう一つ。無敵技や➡+Pなどの技で相殺を狙い、それを前提にしゃがみHSなどの通常技を仕込んで反撃しましょう。

7・14 サミーズストリート118(王子) GGXXカーニバル リポート

熱(暑?)い夏の始まりはこの日に告げられた! 『GGXX』初の公式大会となった「GGXXカーニバル」は、7月21日から予選がスタートした全国大会の前哨戦ともいえるイベント。当日は、110人による一般大会、44名もの女性プレイヤーが参加したレディース大会、サミーの広報&開発陣にチャレンジできる飛び入り大会など盛りだくさんの内容で、ギャラリーを含む約230人が大いに沸き上がっていた。

そんな中、一般大会の激戦を制したのは、安定した立ち回りが光る梅喧使いのkaqn(かきゅーん)氏。「この調子で全国大会も勝ちます」と強気のコメントを残してくれた。

とにかく人、人、人。会場内はすさまじい熱気に包まれており、外と同じいやそれ以上の暑さだった。

表彰式には開発者の石渡氏も駆け付けてくれた。ちなみに手前の司会兼エディはサミー元広報の竹中氏。

優勝!!

準優勝

3位

優勝のkaqn氏は石渡氏のキャップを譲り受け、ご満悦の様子(笑)。準優勝はブリジットにキャラ変え予定のゆきのせ氏(ミリア)、3位は前作の全国大会で聖人(セイント)の称号を得たJ.T氏(エディ)だ。

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

-No.01-

ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS

記念すべき第1号は、公式大会リポート、ダイヤグラムチェックをはじめ、第1回『GGX』全国大会チャンプのミィ氏にインタビューを敢行!! 必見です!!

Text：パチ&ケンちゃん

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

全国各地のゲームセンターのダイヤグラムを紹介する本コーナー。今回のお店は、常に対戦が途絶えないクラブセガ秋葉原店と、池袋の猛者が集うゲームサファリだ(どちらも7月2日時点)。キャラ名は頭の二文字で表記している。両店舗の違いが大きく、地域差が出ているかも!?

ゲームサファリ

	AX	DI	PO	FA	SO	ED	MA	KY	VE	CH	AN	ZA	TE	JA	JO	SL	IN	BR	MI	BA	
AX	—	6	6	5	5	5	5	6	6	5	6	6	7	5	6	7	5	7	6	7	111
DI	4	—	3	5	6	6	6	8	5	7	5	6	6	6	7	6	5	5	6	7	109
PO	4	7	—	5	8	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	101
FA	5	5	5	—	5	6	4	7	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	6	5	100
SO	5	4	2	5	—	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	5	7	5	6	5	98
ED	5	4	6	4	5	—	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	98
MA	5	4	5	6	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5	97
KY	4	2	5	3	5	5	5	—	5	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6	7	95
VE	4	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	95
CH	5	3	5	5	5	4	5	5	5	—	5	7	5	5	5	5	5	5	5	5	94
AN	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	—	5	5	5	4	5	5	5	6	6	94
ZA	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	—	5	5	6	5	5	6	6	6	93
TE	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	—	6	5	5	5	5	5	5	92
JA	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	—	4	5	5	5	5	5	92
JO	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	6	4	5	6	—	5	5	5	5	5	91
SL	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	7	91
IN	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	89
BR	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	—	5	4	88
MI	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	—	5	87
BA	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	3	5	6	5	—	85

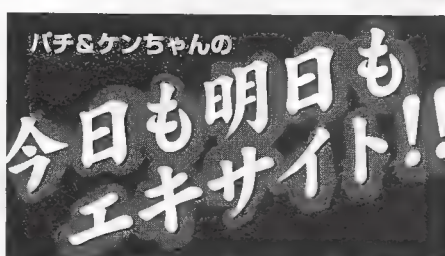
ゲームサファリではけん制能力の高さで目下急上昇中のアクセルと、新たな立ち回りを必要とするディズィーのポイントが高い。前作からの猛者も多数現れるようで、この2キャラの研究が進んでいる様子。また、ここでもミリアと梅喧の苦戦が目立つ。やはり、ミリアは変更点の影響を多大に受けているようだ。

クラブセガ秋葉原店

	PO	ED	AX	KY	MA	VE	JO	AN	FA	SO	TE	JA	DI	IN	BA	MI	ZA	CH	SL	BR	
PO	—	5	5	8	5	5	6	8	6	7	7	6	7	6	8	8	7	6	7	8	125
ED	5	—	6	8	6	5	5	6	5	7	5	6	7	6	6	5	7	7	7	6	115
AX	5	4	—	5	5	5	5	6	5	6	6	6	7	7	7	5	6	6	7	7	113
KY	2	2	5	—	4	4	6	5	4	5	5	6	5	7	6	5	7	6	8	8	100
MA	5	4	5	6	—	5	5	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	6	5	100
VE	5	5	5	6	5	—	5	5	5	6	5	5	5	5	6	5	5	5	6	5	99
JO	4	5	5	4	5	5	—	5	5	6	5	5	6	5	5	5	5	6	5	6	97
AN	2	4	4	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	6	4	7	5	6	6	7	96
FA	4	5	5	6	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
SO	3	3	4	5	5	4	4	5	5	—	5	5	5	5	6	6	7	5	5	7	94
TE	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	—	6	5	4	5	5	5	6	7	4	94
JA	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	—	5	5	5	5	5	5	5	6	90
DI	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	—	4	5	5	5	5	7	5	89
IN	4	4	3	3	4	5	5	4	5	5	6	5	6	—	5	5	5	5	5	5	89
BA	2	4	3	4	5	4	5	6	5	4	5	5	5	5	—	6	5	5	5	5	88
MI	2	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	—	5	5	5	4	87
ZA	3	3	4	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	—	5	5	6	86
CH	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	—	4	5	85
SL	3	3	3	2	4	4	5	4	5	5	3	5	3	5	5	5	5	6	—	6	81
BR	2	4	3	2	5	5	4	3	5	3	6	4	5	5	5	6	4	5	4	—	80

対戦台6組中、右から2番目の台を掲載。意外にもポチョムキンが1位という結果で、ポイントの高さにも驚きを隠せない。また、全6組を通してミリア、梅喧、紗夢の順位が低かった。防御力が低いことに加え、前作から連続技を覚え直す必要があることなどが影響し、苦戦を強いられているのだろうか!?

『GGX』全国チャンプミィ(さん)に聞く!

パチ 今月のゲストは『GGX』チャンプのミィさんです。
ミィ どもども、ミィ@直下型ダンディーです。
ケン 早速だけど、今ってどのキャラ使ってるの?
ミィ スレイヤーだね。
パチ へえ~、その心は?
ミィ 立ち回りのヒット確認とか、吸血ループ(血を吸う宇宙×n)が面白いし、楽しく勝てるからだよ(笑)。
パチ 確かに楽しい(笑)。
ミィ マジメにも闘えるし、ノリでも闘える、いいキャラだと思うよ~。相手にしたらかなり嫌だけど。あと最近はブリジットも使ってるよ。
ケン 見た目に萌えたの?
ミィ 違うって(笑)。個性が出るからだよ。『GGXX』の中でもかなり自由度高いじゃん。その場のひらめきでいろいろな動きが作れていいね。
パチ なるほど、じゃあ次は……強いと思うキャラは?
ミィ エディかな。後は、順当にファウスト、別の意味でスレイヤーってところ。
ケン エディ最強の理由は?
ミィ 安定した連続技のダメージに、ガード不能関連の起き攻め、立ち回りの強さ。後は浮遊とか潜り(ブレイク・ザ・ロウ)とか、機動力の無いキャラは辛過ぎるね。
パチ なるほど。俺も泣かされてるからよく分かる(笑)。新システムに関してはどう?
ミィ よろけってよくない?
ケン え~っ、レバガチャが疲れるじゃん(笑)。
ミィ プレイヤーの技術が入るじゃん。ここでこの技を振ったら、相手のよろけ技をくらうかもしれんなーとか思って、回復の準備しながら技振ったりとか。それが面白い。
パチ ああ、スペースが無い(汗)。最後に一言どうぞ!!
ミィ 直下型ダンディー(チーム名)をよろしく!!

1回つかめば勝ち!! スレイヤーのそんなところに、ミィさんは魅力を感じたようです。

ミィさんはよろけもお気に入り。やっぱりバチャっ子だからでしょうか(笑)。

X事典

GGXXカーニバル参戦記：アルカディアからはパチが参戦。しかし、2回戦のDIEちゃん(実弟)との対決にて敗北。この後、兄弟ゲンカが勃発したのはいうまでもない(笑)。
ゲセマプもよろしく!：今月のゲーセンMAP(P50~52)では、東京近郊の『GGXX』が流行っているゲーセンを特集。ダイヤグラムを掲載した2店舗も載っているのでチェックしてみよう。

コマンドリスト中の表記

コマンド

攻撃判定

デフォルトキャラに遅れをとるな！

待望のタイムリリースキャラクターであるヨシミツとセルバンテスのストーリー&完全技表をここに大公開（シャレードはキャラクターの性質上技表は無し）！ 38～39ページの攻略記事と併せて知識を身に着けたら、いざゲーセンへGO！

Story of Cervantes

巨大な怪物は海面に浮上して
その姿を見せる。
だがその身体の全部は決して現れず、
人間の目はその全貌を見ることができない。
……ノルウェー博物誌

かつて大西洋を恐怖で包み込み、列強の艦隊ですら恐れたと言われる大海賊・セルバンテス。かの邪剣が力を失う以前の姿・韻雄一本のソウルエッジを手にした時、人間としての彼は死を迎えた。

その身体が朽ち果てるまで邪剣の思うままに操られる……それが彼の運命だった。事実部下を皆殺しにし、己が拠点としていた港町を血で染め、そしてソウルエッジの力にひきつけられて訪れる剣士の魂を喰らいながら過ごした十数年の歳月の間、彼の身体を支配していたのはソウルエッジであった。

当時邪剣はたまたま休息期間に入っていたため、自ら魂を求めて虐殺を起こすことはなかった。だがもちろんそれは一時的なもので、時がくれば殺戮の嵐はヨーロッパを襲っただろう。そしてその中心にはソウルエッジを携えたセルバンテスが立っていたはずであった。

しかしソウルエッジの休息期間が終わる前に、彼の運命は激しく揺れることになる。邪剣を恐れた神の啓示を受けた聖戦士との戦いによって片方のソウルエッジが破壊されてしまったのだ。かつて無いほど大きくバランスを崩したソウルエッジは更に現れた剣士との連戦を強いられ、そして宿主であったセルバンテスを失ったのである。暴走状態に陥ったソウルエッジの片割れだけがその場に残され、セルバンテスの身体は、邪剣から溢れ出した炎に焼かれて朽ちていった……。

……だが、それでもセルバンテスの魂は解放されなかった。

炭化して今や誰とも判別のつかない死体のもとを、ソウルエッジの新たな宿主が訪れたのはしばらくしてからのことだった。ソウルエッジが近づいたことにより、破壊された際に飛び散ってセルバンテスの身体に食い込んだ邪剣の破片が共鳴をはじめる。その反応を感じ、ソウルエッジがいかなる思いを巡らせたかは判らないが、新たなソウルエッジの犠牲者は立ち去った……。

一方活性化した破片はまるで生物のようにセルバンテスの死体の中を蠢きまわる。一昼夜が過ぎたころ、廃墟の中から彼は立ち上がった。こうして彼は、再びこの世に戻ってきたのである。

しかし、セルバンテスの身体に残っていた破片は僅かだった。復活を果たしたものの、彼の精神は完全ではなかったのだ。彼は記憶を失っていた。半ば廃船と化しながら港に停泊していた海賊時代からの旗艦、エイドリアン号の名だけがかろうじて覚えていたすべてであった……。

彼は自分の名前も思い出せないまま廃墟の中で暮らしていたが、やがてその姿を消した。

……そう、嵐の中で立ち尽くしていたある晩、彼は思い出したのだ。同じような嵐の中、エイドリアン号で狙った船を襲ったことを。哀れな犠牲者達から奪った獲物のことを。そして手にした一対の剣のことを……！

すべてを思い出した時、彼はあの巨大な力を再び手にしたいと感じていることに気がついた。精神を乗っ取られ、操られた記憶を持っていてなお、その力は魅力的であったのだ。邪剣の破片を己が一部として蘇った男は共鳴を聞き取り、邪剣が今どの地に存在するのかを知った。驚くべきことにその気配は数箇所に分かれていたが、一方の邪剣が砕け散ったことを考えれば、それは自然なことだと思われた。第一、彼自身の身体の中にも邪剣は存在しているのだから。

セルバンテスは最も大きな気配を追って歩き出したが、ある程度まで近付いたある日、ソウルエッジの気配が更に細かく分かれたのを感じ取った。

まさか……。そう感じたセルバンテスは、その地に着くと同時に自分の予感が正しかったことを知る。

もう片方のソウルエッジまでもが砕かれてしまったのだ！

その地で拾い集めた幾つかの新たな破片を彼は眺めた。

もはやあの力を再び手にする野望は消えてしまったのだろうか……？

異変に気が付いたのはその時だった。手にした二つの欠片はセルバンテスの身体と共鳴を起こし、徐々に彼の手の中で一つに溶け合っていくではないか。すぐさま彼は別の欠片に手を伸ばす……。再びそれは一つになった。

自分の身体の中の破片との共鳴がこの現象を引き起こしていることに彼は気が付いた。彼の体の中の破片が喜びの声を上げるのがはっきりと判るのだ……。そしてソウルエッジに力を与える為には何をする必要があるのか、彼はそれを熟知していた。

それから四年。彼は時には強者の魂を奪い、時には新たな欠片を得ながらソウルエッジの力を徐々に高めることに努めた。いつしか彼の手の破片は剣の形となっていき、それ相応の邪気を放ち始める。しかし彼は以前とは異なり、自らの意志を持ち続けていた。セルバンテスは邪剣の欠片を体内に持つことで、精神を侵されること無く邪剣を操ることができたのだ。

とうとう彼の「ソウルエッジ」を手にしたセルバンテス。彼が強い魂とともにソウルエッジの欠片が集まっていく様をただ見過ごすと考えるのはあまりにも不自然であろう。世界各地でソウルエッジの欠片によって戦士たちが動き出した今、彼もまたその野望を実現するために動き出しているに違いない。

いつ、どの闇の中から邪剣を携えて彼が現れるのか。

それを知るのはただ一人、セルバンテス本人だけである……。

Story of Yoshimitsu

入りたまえと彼はいったが
明かりがつくと誰もノックなどしていなかった。
……ツァラ「狼が水を飲むところ」

時の権力者に恐れられ、抹殺された忍の一族があった。たった一人生き残った男は一族の復讐を誓ったが、権力者を守る軍勢相手に一人では何もできず逆に追い詰められてしまう。腕一本を失いながらも九死に一生を得て逃げることができたのは、「鉄腕」といわれた彼の実力と多大な幸運があってのことだった。それでも彼は一族の復讐をあきらめることはできず、そのころ日本に流れてきていた一つの噂に望みをかけて海を渡る。最強の剣ソウルエッジ。それをもってすれば、軍勢ごと敵を屠ってしまえるはずであった。

大陸へと渡り、剣の噂を追いながら彼は歩を進めた。やがてヨーロッパへとたどり着いたとき、彼はちょうどその頃ヨーロッパを襲っていた虐殺事件の跡に遭遇する。抹殺された一族の記憶が目前の光景と重なり、彼は考えた。

理由はどうあろうと殺意が生み出すのは、深い悲しみと復讐心であろう。そして、その殺意を自分も抱いているのだ。自分が仇と同じことを成さんとしている事実を、一族の皆が望むであろうか……。

馬鹿な、一体何を迷っているのだ！

己の中に芽生えた迷いを振り切り、再びソウルエッジを求めて旅を続ける彼。しかしその旅路で幾度も幾度も虐殺の爪跡に出会う度、彼の意に反して迷いは次第に大きくなっていく。いつしか彼はソウルエッジではなく、虐殺を起こす男の足取りを追っていた。

虐殺を重ねる男……ナイトメアの足取りを追っていた彼は、やがてその居城オストラインスブルクへとたどり着いたが、人の気配はなく、城は静寂につつまれていた。所々に渦巻く邪気が残っていたものの、虐殺の男の手がかりはまったく無く、やがて彼は城を後にした。

それから間もなくして、彼は異変に気付く。彼の刀が禍々しき気を宿していたのだ。

おそらくはあの地に残っていた怨念が、人を斬ったことがある刀に吸い寄せられたのだろう。

彼は妖刀と化した刀に己の名「吉光」を冠し、その負の気を静めることを決意する。これまで復讐の誓いを支えていた彼の精神力はその向きを変えた。そう、彼が抱いていた迷いは遂に悟りへと転じたのである。

だが、ここで思いもかけなかったことが起きた。

彼が怨念を沈めるために精神を使い果たし、不覚にも熟睡してしまったその晩、闇に紛れて忍び寄った何者かに彼の刀は盗まれてしまったのだ。

一日やそこらであの怨念が静まるはずもない。あの刀を野放しにしては再び不幸を招くであろう。

その後吉光は刀を探し大陸を巡りながら、弱きものを守るために働く生活を送っていた。そして四年後、彼は権力者と弱者との貧富の差を少しでも打開するためある計画を立てる。死の商人と言われた大富豪ベルチーの館、そこに蓄えられているという財宝を盗み出すのだ。

吉光はその技術、体術を駆使してマネーピットと呼ばれる館へ侵入する。噂どおり内部は罠に満ち溢れていたが、最も警戒していた「番人」には結局出会わぬまま財宝へとたどり着くことに成功した。予想を越える収穫に思わず笑みをもらした彼であったが、やがてその笑みは消えた。

財宝の中に彼は発見したのだ……失われて久しい刀を。そして奥の一室に安置されている空の玉座を発見したとき、さらにその表情は深刻なものとなった。

……玉座の上には、愛刀が宿したものと同じ邪気を放つ金属片があったのである。

脱出の後、己の名を持つ刀と金属片を手に吉光はマネーピットを立ち去った。

このような邪気を帯びる品が多数残っているのならば、それらはすべて摘み取ってしまわなくてはならないだろう。そう、あのような悲劇を二度と繰り返してはなるまい。

今や吉光の心に一片の曇りすらない。携える邪気を帯びた品々も、自らの進むべき道を進む彼の心に影を落とすことなどできなかった。

タイムリリースキャラはこれで打ち止め！：本作のタイムリリースキャラはヨシミツ、シャレード、セルバンテスの3人のみ。前作に比べるとガクンとキャラ数が減ってしまったので、少し寂しい人も多いのでは？ 果たしてソン・ミナやリザードマンたちはどこに行ってしまったのか……。来年発売予定の家庭用「ソウルキャリバーII」で再会できるのか!?

技名（よみ）	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
連ね笹（つらねざさ）	ⒶⒶ	上・上	※1
忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）	⇧ⒶⒶⒶⒶⒶ	中・中・中・中・中	
葎草（むぐらぐさ）	↙Ⓐ	特中	
黄金社（こがねやしろ）	⇧ⒶⒷ	中・中	※2
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	↘ⒶⒶⒶⒶⒶ	上・上・上・上・上	
口無（くちなし）	⇦⇦Ⓐ	中	
悟桐（ごとう）	↗Ⓐ	上	
靡き旗（なびきばた）	⇨⇨Ⓐ	中	
華厳（けごん）	↙⇧↘Ⓐ	下	
連華（れんげ）	ⒷⒷ	中・中	※1
黄泉駆け（よみがけ）	BⒶ	中	※3
斬哭剣（ざんこくけん）	⇧Ⓑ	中	※4
時雨（しぐれ）	↘Ⓑ	中	
卍舎ヶ判（まんじしゃがばん）	⇩ⒶⒶ	特中	
社（やしろ）	↖Ⓑ	中	※5
氷雨（ひさめ）	⇦Ⓑ	中	
霊哭剣・壱（れいこくけん・いち）	↘Ⓑ	中	
霊哭剣・惨（れいこくけん・さん）	⇨Ⓑ⇩	下	
霊哭剣・弐（れいこくけん・に）	↘Ⓑ⇧	上	
桔梗（ききょう）	⇨⇨Ⓑ	中	
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	↙↘ⒷⒷ+Ⓚ	中・中	※6
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	⇨⇨ⒷⒷ+ⓀⒶ+Ⓑ	中・中・上	
草薙砲（くさなぎほう）	↙↘ⒷⒷ+ⓀⒶ+ⒷⓀ	中・中・上・中	
飛空剣（ひくうけん）	⇨⇨ⒷⒷ+Ⓚ⇨Ⓐ+Ⓑ	中・中・上～中（ガード不能）	
絶鳴剣（ぜつめいけん）	↘↗Ⓑ	中（ガード不能）	※7
旋風剣（せんぷうけん）	⇦⇦BⒶ	中×7	※7
兜割り（かぶとわり）	↗BⒷ	上	※8
朧車（おぼろぐるま）	⇩⇦⇨Ⓑ	中（ガード不能）×2	
三散華（さざんか）	ⓀⓀⓀ	上・上・上	※1
日向砲（ひゅうがほう）	⇧Ⓚ	中	
払い蹴（はらいけり）	↙Ⓚ	下	
中ッ蹴（なかつけり）	⇧Ⓚ	中	
弾割り（はじきわり）	ⓀⒷ	中・中	※9
舞姫（まいひめ）	⇨Ⓚ	上	
稲妻（いなずま）	↘ⓀⓀ	上・中	
舞姫二連（まいひめにれん）	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	上・下	
吹雪（ふぶき）	↙↘Ⓚ	中	
地雷刃（じらいば）	Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	※10
一輪堀り（いちりんぼり）	⇩Ⓐ+ⒷⒷ	中・中	※11
卍裏拳（まんじうらけん）	⇨Ⓐ+Ⓑ	上	※12
飛空剣（ひくうけん）	↙Ⓐ+Ⓑ	中（ガード不能）	
飛空襲剣（ひくうしゅうけん）	飛空剣中⇩	中（ガード不能）	※13
虚空襲剣（こくうしゅうけん）	飛空剣中↘	中（ガード不能）	
簾車（すだれぐるま）	⇧or↗Ⓐ+Ⓑ	中	
火炎寿（かえんじゅ）	↙↘Ⓐ+Ⓑ	中	※14
霊哭剣・死（れいこくけん・し）	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ⇩Ⓑ	下	※15
卍あぐら（まんじあぐら）	Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	
土竜堀り（もぐらぼり）	⇧Ⓑ+Ⓚ	中	
薊（あざみ）	↘Ⓑ+Ⓚ	中	
華輪（かりん）	⇦Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	※16
刮目（かつもく）	↙↘Ⓑ+Ⓚ	中	※17
鬼薊（おにあざみ）	⇦Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷ	中・上・上・中	※18
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	↙Ⓑ+Ⓚ	中	※18
極・卍車（ごく・まんじぐるま）	⇩Ⓑ+ⓀⓀ	中・中	※19
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	↙↘Ⓑ+Ⓚ	中	※20
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	⇨⇨Ⓑ+ⓀⒶ+Ⓑ	中・上	
草薙砲（くさなぎほう）	⇨↘Ⓑ+ⓀⒶ+ⒷⓀ	中・上・中	
飛空剣（ひくうけん）	⇨⇨Ⓑ+Ⓚ⇨Ⓐ+Ⓑ	中・上～中（ガード不能）	
卍あぐら（まんじあぐら）	あお向けダウン中にⒷ+Ⓚ	特殊構え	※21
吉光武礼道（よしみつぶれいどう）	Ⓐ+Ⓚ	中	※22
惑（まどい）	↙↘Ⓐ+Ⓚ	特殊動作	※23
不惑（まどいなし）	⇨⇨Ⓐ+Ⓚ	中（ガード不能）	※24
不憂（うれいなし）	⇩Ⓐ+Ⓚ	中（ガード不能）	※24
卍血桜（まんじちざくら）	不憂or不惑中にⒶⒶⒶⒶ	中（ガード不能）×4	※24
葎草（むぐらぐさ）	しゃがみⒶ	特中	
牡丹（ぼたん）	しゃがみⒷ	中	
緋道剣（ひどうけん）	しゃがみ↘Ⓑ	中	
雹（ひょう）	しゃがみⓀ	下	
忍法卍発（にんぽうまんじそう）	しゃがみ↙ⓀⓀⓀⓀⓀ	下・下・下・下・下	
露払い（つゆばらい）	しゃがみ⇦Ⓚ	下	
葵（あおい）	立ち途中Ⓐ	中	
苦蓬（にがよもぎ）	立ち途中Ⓑ	中	
隼（はやぶさ）	立ち途中Ⓚ	中	
裏笹刈り（うらささかり）	振り向きⒶ	上	
裏氷雨（うらひさめ）	振り向きⒷ	中	
裏凩（うらこがらし）	振り向きⓀ	上	
裏葎（うらむぐら）	しゃがみ振り向きⒶ	下	
裏牡丹（うらぼたん）	しゃがみ振り向きⒷ	中	
裏塵払い（うらちりばらい）	しゃがみ振り向きⓀ	下	
鬼火遣い（おにびやらい）	ジャンプⒶ	上	
嶺月（みねつき）	ジャンプⒷ	中	
卍裏跳蹴り（まんじうらとびげり）	ジャンプⓀ	中	
鬼火払い（おにびばらい）	ジャンプ遅出しⒶ	下	
朔月（さくづき）	ジャンプ遅出しⒷ	中	
霰（あられ）	ジャンプ遅出しⓀ	中	
【地雷刃中に出せる技】			
地雷刃（じらいば）	Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	※7
地雷転輪（じらいてんりん）	地雷刃中Ⓐ	下	
跳ね地雷（はねじらい）	地雷刃中Ⓑ	中	※5
跳ね地雷（はねじらい）	地雷刃中⇨or⇦or⇧or⇩	中	

※1：一段目Ⓖキャンセル可。 ※2：二段目ディレイ可。 ※3：近距離カウンター時は打撃投げに。 ※4：⇧Ⓑでガード不能に。 ※5：ホールド可。 ※6：入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル。↙↘ⒷⒷ+Ⓚで背向けへ。※7：Ⓖキャンセル可。 ※8：一段目はキャンセルされる。二段目ディレイ可。 ※9：⇦ⓀⒷで二段目がガード不能に。 ※10：地雷刃へシフト。 ※11：一段目ホールド可。⇩Ⓐ+ⒷⒶで地雷刃へシフト。 ※12：⇨Ⓐ+Ⓑ(ヒット時、および相手がガードしたとき限定)で御霊削りにシフト。 ※13：滞空時間で威力が変化。 ※14：Ⓖキャンセル可。⇨⇨Ⓐ+ⒷⒶでキャンセルして、地雷刃へシフト。↙⇨Ⓐ+ⒷⒷでキャンセルして、卍あぐらへシフト。 ※15：一段目はキャンセル。 ※16：追加入力Ⓐで地雷刃へシフト。追加入力ⒷorⓀで回転数が増加。体力消費。追加入力⇩Ⓑで卍あぐらへシフト。 ※17：Ⓖキャンセル可。⇦⇦Ⓑ+ⓀⒶで地雷刃へシフト。⇦⇦Ⓑ+ⓀⒷで卍あぐらへシフト。 ※18：二、三、四段目ディレイ可。 ※18：⇩Ⓑ+Ⓚ⇦でヒット後にバックステップ。⇩Ⓑ+ⓀⒶで地雷刃へシフト。⇩Ⓑ+ⓀⒷで卍あぐらへシフト。 ※19：二段目ディレイ可。⇩Ⓑ+ⓀⓀ⇦でヒット後にバックステップ。⇩Ⓑ+ⓀⓀⒶで地雷刃へシフト。⇩Ⓑ+ⓀⓀⒷで卍あぐらへシフト。 ※20：⇨⇨Ⓑ+Ⓚで背向けへ。 ※21：卍あぐらへシフト。 ※22：インパクト性能(対上・中段)あり。 ※23：⇨↘Ⓐ+ⓀⒶで地雷刃へシフト。 ※24：体力消費 ※25：➡Ⓐ+Ⓑで移動距離が長くなる。 ※26：Ⓖキャンセル可。体力回復。 ※27：地雷刃へシフト。 ※28：下の技群からランダムで出る。※29：Ⓐで追加攻撃(上段)が発動。 ※30：避け性能あり。縦・突き回避時は華輪が発動。横(中段)。 ※31：回避時は飛空剣が発動。 ※32：ハズレ。※33：入力のタイミングによって

セルバンテス

COMMAND LIST —Cervantes—

PROFILE

名 前：セルバンテス・デ・レオン（Cervantes de Leon）
流 派：ソウルエッジの記憶
年 齢：48で止まっている
出身地：バレンシア／スペイン王国（スペイン）
身 長：177cm
体 重：80kg
武 器：長剣&短銃剣／ソウルエッジ(♀)&ニルヴァーナ

技名	コマンド	攻撃判定	備考
【固有技】			
ソウルスインク	ⒶⒶ	上・上	※1
マーシレスウェイヴ	Ⓐ⇦	上	
キャノンボールスプリット	Ⓐ↘Ⓑ	中（打撃投げ）	※2
マーシレスニードル	Ⓐ⇦ⒷⒷ	中・中	※2
パイレーツクロス	AⒷ	上中	
ドレッドウェイヴ	⇧Ⓐ	下	
ドレッドリフター	↘ⒶⒷ	中	※2
ドレッドプレッシャー	⇧AⒷ	中	※3
ソウルグライド	↘Ⓐ	特中	
シザースウェイヴ	⇩Ⓐ	中中	
シザースリフター	↘AⒷ	下中	※4
ブリジットウェイヴ	⇦Ⓐ	中	
ブリジットスライス	↘AⒶ	中上	
ジェントルウェイヴ	⇨Ⓐ	上	
トルナードスライス	↙↗Ⓐ	上中	
ラギングウェイヴ	⇨⇨Ⓐ	上	
ジェントルウェイヴ	AGⒶ	上	
ブラッドストーム	ⒷⒷⒶ	中・中・下	※1・※5
ブラッドストーム	BGⒷⒶ	中・下	
ワイルドストーム	ⒷⒷⒷ	中・中・中	※5
ワイルドストーム	BGBⒷ	中・中	
ストームフレア	ⒷⒷ↘Ⓑ	中・中・中	
ストームフレア	BGB↘Ⓑ	中・中	
ストームジェネレイト	Ⓑ⇩	中	※6
スレイストーム	⇧Ⓑ	中	
スパイクアンカー	↙Ⓑ	中	
キャノンボールリフター	⇧Ⓑ	中	※7
ブラッドヒルトキック	↗ⒷⓀ	中・上	
セイルノーチラス	⇨ⒷⒷ	中・中	※8
ボウブレイカー	↘↗Ⓑ	中	
パイルラングス	⇨⇨Ⓑ	中（打撃投げ）	
アンカーキック	Ⓚ	上	※9
アンカーガスティキック	Ⓚ⇨	上	
ヘットスナップキック	KGⓀ or ↘↙KⒷ	中	
アンカーマルーンドキック	⇨Ⓚ	下	
アンカーボウキック	↙Ⓚ	下	
アンカーミドルキック	⇩Ⓚ	中	
アンカースティープキック	↗ⓀⓀ	上・中	
アンカーニーキック	⇨Ⓚ	中	
シンク・オブ・ガレオン	↘↗Ⓚ	中	
ヘッドスクラッチキック	⇨⇨Ⓚ	中	
イレイサーウェイヴ	Ⓐ+ⒷⒶ	中中・下	
アマルダイレイサー	Ⓐ+ⒷⒷ	中中・中中	
エターナルカース	↗Ⓐ+Ⓑ	中（ガード不能）	※9
キラーエックス	⇩Ⓐ+Ⓑ	中	
スラントクロス	⇧Ⓐ+Ⓑ	中	
クロスボーンディバイダー	⇦⇦Ⓐ+Ⓑ	中・上	※10
ブラッドホイスト	↖Ⓐ+Ⓑ	中	
ウィンドミルサーキュラー	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ	中上	
バーン・オブ・エルモライト	↗Ⓐ+ⒷⒷ	中・中	
アイスバーグサーキュラー	⇩or↙Ⓐ+Ⓑ	中	※9
キラーエックスクローラー	↘Ⓐ+Ⓑ	中	※4
プレッシャーアスターン	⇩Ⓐ+Ⓑで相手を跳び越す	中	
サーキュラー・レイ	ソウルチャージ効果中↘Ⓐ+Ⓑ	中	※11
マルタンズタクティクス	Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	※12
アンカーボウヒール	↗Ⓑ+Ⓚ	中	
ナイトレイド	⇧Ⓑ+Ⓚ	中	※4
ハイタイドアンカリング	↖Ⓑ+Ⓚ	中	※13
シャドウフレア	⇦Ⓑ+Ⓚ	中	※9
ファングクロス	↗Ⓑ+Ⓚ	中中	
マルタンズスキーム	Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14
ソウルグライド	しゃがみⒶ	特中	
スレイストーム	しゃがみⒷ	中	
アンカーボウキック	しゃがみⓀ	下	
フライング・ダッチマン	しゃがみⒶ+Ⓑ	中中中中中中中	※15
フルセイルアンカリング	立ち途中ⒶⒷ	中・中	※16
デヴァステイター	立ち途中Ⓑ	中	
アンカーリヴァイヴキック	立ち途中Ⓚ	中	

※1：一段目Ⓖでキャンセル可。 ※2：一段目はキャンセルされる。 ※3 ⇧ABⒷ(最大)でガード不能に。 ※4：ホールド可。 ※5：二段目ディレイ可 ※6：空中の相手に近距離でヒットした場合、投げが発動。 ※7：近距離カウンターヒット時、Ⓑで追加攻撃(中段)が発生。 ※8：一段目ホールド可。 ※9：Ⓖでキャンセル可。 ※10：⇦⇦Ⓐ+Ⓑ(最大)でガード不能に。 ※11：ヒット時、Ⓑで追加攻撃(中段)が発生。 ※12：インパクト性能(対縦)あり。インパクト後は自動反撃。 ※13：⇩Ⓑ+Ⓚでガード不能に。 ※14：インパクト性能(対横)あり。インパクト後は自動反撃。 ※15：しゃがみⒶ+Ⓑ.Ⓑ

ゲー事典

ヨシミツの忍法鉄魄降し：コマンド入力後出る技がランダムで変わる忍法鉄魄降し(Ⓚ+Ⓖ)。このとき出る技って、どっかで見たような……。そう、すべて『鉄拳』シリーズにある技なのである。しかも、ポール・シャオユウ・キング・リー・レイ・平八……など、いろいろなキャラの技が出せてしまう。こりゃテッケナーもやるしかないですな。

技名（よみ）	コマンド	[illegible]	[illegible]
桔梗（ききょう）	↖B	中	
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	↖ⒷⒷ+Ⓚ	中・中	※38
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	↖BB+KA+B	中・中・上	
草薙砲（くさなぎほう）	↖ⒷⒷ+ⓀⒶ+ⒷⓀ	中・中・上・中	
飛空剣（ひくうけん）	↖BB+K Ⓐ+Ⓑ	中・中・上中（ガード不能）	
黄泉駆け（よみがけ）	↖Ⓐ	中	※3
吹雪（ふぶき）	↖K	中	
飛空剣（ひくうけん）	↖Ⓐ+Ⓑ	中（ガード不能）	
薊（あざみ）	↖B+K	中	
見得刀（みえがたな）	↑Ⓐ	中	
合掌（がっしょう）	↑B	中	
旋風（つむじ）	↑Ⓚ	上	※39
簾車（すだれぐるま）	↑A+B	中	
土竜掘り（もぐらぼり）	↑Ⓑ+Ⓚ	中	
見得刀（みえかたな）	↓A	中	
合掌（がっしょう）	↓Ⓑ	中	
旋風（つむじ）	↓K	上	※39
簾車（すだれぐるま）	↓Ⓐ+Ⓑ	中	
土竜掘り（もぐらぼり）	↓B+K	中	
露払い（つゆばらい）	↘Ⓐ	下	
獄炎樹（ごくえんじゅ）	↘BAB	中・上・中	※40
弾割り（はじきわり）	↘ⓀⒷ	中・中	※41
火炎寿（かえんじゅ）	↘A+B	中	※42
霊哭剣・死（れいこくけん・し）	↘Ⓐ+Ⓑ⇩Ⓑ	下	※15
乱目（かつもく）	↘B+K	中	※43
霞払い（かすみばらい）	↗Ⓐ	下	
獄炎樹（ごくえんじゅ）	↗BAB	中・上・中	※40
弾割り（はじきわり）	↗ⓀⒷ	中・中	※44
火炎寿（かえんじゅ）	↗A+B	中	※45
霊哭剣・死（れいこくけん）	↗Ⓐ+Ⓑ⇩Ⓑ	下	※15
乱目（かつもく）	↗B+K	中	※46
口無（くちなし）	←Ⓐ	中	
絶鳴剣（ぜつめいけん）	←B	中（ガード不能）	※7
旋風剣（せんぷうけん）	←Ⓐ	中	※7
兜割り（かぶとわり）	←B	上	※8
弾割り（はじきわり）	←ⓀⒷ	中・中	※47
火炎寿（かえんじゅ）	←A+B	中	※48
霊哭剣・死（れいこくけん・し）	←Ⓐ+Ⓑ⇩Ⓑ	下	※15
乱目（かつもく）	←B+Ⓚ	中	※49
【投げ技】			
雫（しずく）	A+G	投げ	※50
飛雲（ひうん）	Ⓑ+Ⓖ	投げ	※51
落華霰（らっかさん）	左投げ	投げ	※52
忍法卍舞（にんぽうまんじつつみ）	右投げ	投げ	※53
忍法風塵（にんぽうふうじん）	背後投げ	投げ	※54
意匠惨憺（いしょうさんたん）	⇨⇨Ⓐ+Ⓖ	投げ	※50
忍法櫓落とし（にんぽうやぐらおとし）	A+B	投げ	※50
御霊削り（みたまけずり）	Ⓚ+Ⓖ	投げ	※50
【壁ジャンプ技】			
鬼火払い（おにびばらい）	壁ジャンプ中Ⓐ	下	
朔月（さくづき）	壁ジャンプ中B	中	
霰（あられ）	壁ジャンプ中Ⓚ	中	

技名（よみ）	コマンド	[illegible]	[illegible]
地雷砲（じらいほう）	地雷刃中K	中	
地雷走り（じらいばしり）	地雷刃中⇦Ⓐ+Ⓑ	下下下	※25
頭蓋（ずかい）	地雷刃中A+B	中	※5
卍あぐら（まんじあぐら）	地雷刃中B+Ⓚ	特殊構え	※21
【卍あぐら中に出せる技】			
卍あぐら（まんじあぐら）	Ⓑ+Ⓚ	特殊構え	※26
千覚無空舞（せんがくふくうぶ）	卍あぐら中 or	特殊移動	
千覚転輪（せんがくてんりん）	卍あぐら中Ⓐ	下	
千覚朧車（せんがくおぼろぐるま）	卍あぐら中B	中（ガード不能）	
千覚日向砲（せんがくひゅうがほう）	卍あぐら中Ⓚ	中	
千覚草薙砲（せんがくくさなぎほう）	卍あぐら中A+BK	上・中	
飛空剣（ひくうけん）	卍あぐら中Ⓐ+Ⓑ⇨	上〜中（ガード不能）	
地雷刃（じらいば）	卍あぐら中	特殊構え	※27
【忍法鉄魄降し中に出せる技】			
忍法鉄魄降し（にんぽうてっぱくおろし）	K+G or K+G	下記参照	※28
レッグラリアット	–	上	
ビンタ	–	上	※29
酔歩（すいほ）	–	特殊動作	※30
金剛体（こんごうたい）	–	中（ガード不能）	
天顛（てんとん）	–	中（ガード不能）	
失敗サマー	–	特殊動作	※31
影足（かげあし）	–	特殊移動	
スーパーナックルボム	–	中（ガード不能）	
挑発（ちょうはつ）	–	中（ガード不能）	※7
ブレイジングキック	–	中	
鬼神滅裂（きじんめつれつ）	–	中（ガード不能）	※5
鉄騎（てっき）	–	中	
失敗（しっぱい）	–	特殊動作	※32
【8WAYRUN中に出せる技】			
靡き旗（なびきばた）	→Ⓐ	中	
桔梗（ききょう）	→B	中	
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	→ⒷⒷ+Ⓚ	中・中	※33
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	→BB+KA+B	中・中・上	
草薙砲（くさなぎほう）	→ⒷⒷ+ⓀⒶ+ⒷⓀ	中・中・上・中	
飛空剣（ひくうけん）	→BB+K Ⓐ+Ⓑ	中・中・上〜中（ガード不能）	
黄泉駆け（よみがけ）	→Ⓐ	中	※3
地煙（ちけむり）	→K	下	※34
火炎寿（かえんじゅ）	→Ⓐ+Ⓑ	中	※35
霊哭剣・死（れいこくけん・し）	→A+B B	下	※15
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	→Ⓑ+Ⓚ	中	※36
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	→B+KA+B	中・上	
草薙砲（くさなぎほう）	→Ⓑ+ⓀⒶ+ⒷⓀ	中・上・中	
飛空剣（ひくうけん）	→B+K Ⓐ+Ⓑ	中・上〜中（ガード不能）	
見得刀（みえがたな）	↙Ⓐ	中	
桔梗（ききょう）	↙B	中	
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	↙ⒷⒷ+Ⓚ	中・中	※37
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	↙BB+KA+B	中・中・上	
草薙砲（くさなぎほう）	↙ⒷⒷ+ⓀⒶ+ⒷⓀ	中・中・上・中	
飛空剣（ひくうけん）	↙BB+K Ⓐ+Ⓑ	中・中・上〜中（ガード不能）	
黄泉駆け（よみがけ）	↙Ⓐ	中	※3
吹雪（ふぶき）	↙K	中	
飛空剣（ひくうけん）	↙Ⓐ+Ⓑ	中（ガード不能）	
薊（あざみ）	↙B+K	中	
見得刀（みえがたな）	↖Ⓐ	中	

は、一段目をキャンセル。→ⒷⒷ+Ⓚで背向けへ。　※34：スライディング。　※35：Ⓖキャンセル可。→Ⓐ+ⒷⒶでキャンセルして、地雷刃へシフト。→Ⓐ+ⒷⒷでキャンセルして、卍あぐらへシフト。※36：→Ⓑ+Ⓚで背向けへ。　※37：入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル。↙ⒷⒷ+Ⓚで背向けへ。　※38：入力のタイミングによっては、一段目をキャンセル。↖ⒷⒷ+Ⓚで背向けへ。　※39：↑ⓀⒶで地雷刃へシフト。↑ⓀⒷで卍あぐらへシフト。　※40：三段目Ⓖキャンセル可。↘ⒷⒶⒷで三段目をキャンセル、地雷刃へシフト。↘ⒷⒶⒷⒷで三段目をキャンセル、卍あぐらへシフト。↘ⒷⒶⒷ⇩Ⓑで三段目をキャンセルして、霊哭剣・死（下）が出る。※41：↘ⓀⒷで二段目がガード不能に。　※42：Ⓖキャンセル可。↘Ⓐ+ⒷⒶでキャンセルして、地雷刃へシフト。↘Ⓐ+ⒷⒷでキャンセルして、卍あぐらへシフト。　※43：Ⓖキャンセル可。↘Ⓑ+ⓀⒶで地雷刃へシフト（特殊動作）。↘Ⓑ+ⓀⒷで卍あぐらへシフト（特殊動作）。　※44：↗ⓀⒷで二段目がガード不能に。※45：Ⓖキャンセル可。↗Ⓐ+ⒷⒶでキャンセルして、地雷刃へシフト。↗Ⓐ+ⒷⒷでキャンセルして、卍あぐらへシフト。　※46：Ⓖキャンセル可。↗Ⓑ+ⓀⒶで地雷刃へシフト（特殊動作）。↗Ⓑ+ⓀⒷで卍あぐらへシフト（特殊動作）。　※47：←ⓀⒷで二段目がガード不能に。　※48：Ⓖキャンセル可。←A+BⒶでキャンセルして、地雷刃へシフト。←Ⓐ+ⒷⒷでキャンセルして、卍あぐらへシフト。※49：Ⓖキャンセル可。←Ⓑ+ⓀⒶで地雷刃へシフト（特殊動作）。←Ⓑ+ⓀⒷで卍あぐらへシフト（特殊動作）。　※50：Ⓐで投げ抜け可。　※51：Ⓑで投げ抜け可。　※52：投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げ抜け可。　※53：投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げ抜け可。　※54：投げ抜け不能（ヴォルド、アスタロスは可）。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジブリングトルペイド	↑ⒶⒶ	下・下	
ジブリングプレッシャー	↑ⒶⒷ	下・中	
サイドニードル	↑B	中中中	
アンカーサイドキック	↑Ⓚ	中	※20
ウィンドミルサーキュラー	↑A+B	中中	
マルタンズタクティクス	↑Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	↑A+K	特殊行動	※14
ジブリングトルペイド	↓ⒶⒶ	下・下	
ジブリングプレッシャー	↓AB	下・中	
サイドニードル	↓Ⓑ	中中中	
アンカーサイドキック	↓K	中	※21
ウィンドミルサーキュラー	↓Ⓐ+Ⓑ	中中	
マルタンズタクティクス	↓B+K	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	↓Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14
トルナードスライス	↘A	上中	
ライオットストーム	↘Ⓑ	中	
アンカースワールキック	↘K	下	
ダ・ロード	↘Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	※21
マルタンズタクティクス	↘B+K	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	↘Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14
トルナードスライス	↗A	上中	
ライオットストーム	↗Ⓑ	中	
アンカースワールキック	↗K	下	
ダ・ロード	↗Ⓐ+Ⓑ	特殊構え	※21
マルタンズタクティクス	↗B+K	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	↗Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14
トルナードスライス	←A	上中	
ボウブレイカー	←Ⓑ	中	
アンカースワールキック	←K	中	
クロスボーンディバイダー	←Ⓐ+Ⓑ	中	※23
マルタンズタクティクス	←B+K	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	←Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14
【投げ技】			
ブレラティクレディット	Ⓐ+Ⓖ	投げ	※24
ライジングカーレント	B+G	投げ	※25
フィギュアヘッドブレイク	左投げ	投げ	※26
ジョリィロジャーホイスト	右投げ	投げ	※27
フラッシュフラッド	背後投げ	投げ	※28
【壁ジャンプ技】			
フロアーソウルウェイヴ	壁ジャンプ中Ⓐ	下	
フロアーバレットリフター	壁ジャンプ中B	中	
スクラッチダイブキック	壁ジャンプ中Ⓚ	中	

[illegible]	コマンド	[illegible]	[illegible]
ソウルワイプアスターン	振り向きA	上	
ブレードストームアスターン	振り向きⒷ	中	
アンカーキックアスターン	振り向きK	上	
サブソウルグライドアスターン	しゃがみ振り向きⒶ	下	
サブスレイストームアスターン	しゃがみ振り向きB	中	
アンカーボウキックアスターン	しゃがみ振り向きⓀ	下	
ソウルウェイヴサーフ	ジャンプA	上	
スパイクアンカーサーフ	ジャンプⒷ	中	
キャノンジャンプキック	ジャンプK	中	
フロアーソウルウェイヴ	ジャンプ遅出しⒶ	下	
フロアーバレットリフター	ジャンプ遅出しB	中	
スクラッチダイブキック	ジャンプ遅出しK	中	
【ダ・ロード中に出せる技】			
ダ・ロード	[illegible]	特殊構え	※9
ペイジ・シレ	ダ・ロード中A	上（ガード不能）	※9
アーク・プレラティ	ダ・ロード中⇩Ⓐ⇧Ⓐ	下・下	
ワイズ・プレラティ	ダ・ロード中 A ⒶⒷ	下・中・中	※17
ジオ・ダ・レイ	ダ・ロード中Ⓑ	中	※17
ペイジ・ブランシェ	ダ・ロード中K	下	
スライドフレア	ダ・ロード中⇨Ⓑ+Ⓚ	特殊移動・中	
マルタンズタクティクス	ダ・ロード中B+K	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	ダ・ロード中Ⓐ+K	特殊行動	※14
【8WAYRUN中に出せる技】			
ラギングウェイヴ	→Ⓐ	上	
パイルランクス	→B	中（打撃投げ）	
ウェイヴフラッター	→Ⓚ	下	※19
ウィンドミルサーキュラー	→A+B	中上	
マルタンズタクティクス	→Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	→A+K	特殊行動	※14
ホーネストウェイヴ	↖Ⓐ	上	※20
キャノンボールリフター	↖B	中	※7
ヘッドスクラッチキック	↖Ⓚ	中	
キラーエックスクローラー	↖A+B	中	
プレッシャーアスターン	↖Ⓐ+Ⓑホールドで相手を跳び越す	中	
マルタンズタクティクス	↖B+K	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	↖Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14
ホーネストウェイヴ	↙A	上	※20
キャノンボールリフター	↙Ⓑ	中	※7
ヘッドスクラッチキック	↙K	中	
キラーエックスクローラー	↙Ⓐ+Ⓑ	中	
プレッシャーアスターン	↙A+Bホールドで相手を跳び越す	中	
マルタンズタクティクス	↙Ⓑ+Ⓚ	特殊行動	※12
マルタンズスキーム	↙Ⓐ+Ⓚ	特殊行動	※14

連打で性能が変化　※16　二段目ホールド可。　※17　三段目ホールド可　※18：ホールド可。ダ・ロード中⇧or⇩で移動方向が変化。ホールド時に壁に当たると、攻撃を持続しつつターン。　※19：スライディング。　※20：インパクト性能（対横属性上段）あり。　※21：インパクト性能（対横属性中段）あり。　※22　ダ・ロードへシフト。　※23　←Ⓐ+Ⓑ（最大）でガード不能に。　※24：Ⓐで投げ抜け可。　※25：Ⓑで投げ抜け可。　※26：投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げ抜け可。　※27：投げ側と同じボタン（ⒶorⒷ）で投げ抜け可。　※28　投げ抜け不能（ヴォルド、アスタロスは可）。

セルバンテスのインパクト技：Ⓐ+ⓀやⒷ+Ⓚといったインパクト技は投げ技も返せる。また、自分がリング際のときにⒶ+Ⓚ、相手をリング際に追い込んでいるときにⒷ+Ⓚを決めると、リングアウトさせることも可能だ　リングアウトを狙えそうな位置関係では、狙ってみるのもいい　技自体がカッコイイこともあり、一度決めたらヤミツキになること請け合いの勝ち方だ

グルーヴマスター躍動のとき！
連日連夜、熱い対戦で盛り上がれ!!

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
■メーカー：開発：ノイズファクトリー／エボガエンタテイメント
　　　　　　販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア
■ジャンル：2Dタッグ格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年6月6日発売（稼動中）
■使用基板：MVS

基本操作一覧

8方向レバー

前進、後退、しゃがみ、ジャンプ：該当する方向へレバーを入力
小ジャンプ：レバーを↑要素（↖、↑、↗のいずれか）へ短く入力
中ジャンプ：レバーを↓要素（↙、↓、↘のいずれか）へ入力後、一瞬だけ↑要素へ入力
大ジャンプ：レバーを↓要素へ入力後、↑要素へ入力
ダッシュ：素早く→→へ入力
バックステップ：素早く←←へ入力

Text：真瑠世

ゲーセンでは、そこかしこで熱い駆け引きが繰り広げられている本作。ゲームシステムは難しくないので、「やってみようかぁ？」と思った次の瞬間からすぐに手になじむぞ。君も魅惑の空間に第一歩を踏み出してみてはどうかな？

これで君もアブボマスターへ！ 禁断？ のアブボ使用コマンド

① コインを投入し、キャラセレ画面へ
② レバーを上に4回、下に3回、左へ2回右へ1回入れると……きたぁ！

レイジっ子が待ち望んだキャラ!? やはりアイツが居た！ アブボ

強い!?

最強かも（見た目が）

コマンド投げ以外も魅力が満載。技名から連想れる「シャカシャカ」は打撃防御付きだ。

以前の本誌の広告に掲載されていたキャラクターセレクトの画面には間違いなくコイツが写っていた！　このため世間で話題騒然となったのが中ボス「アブボ」の使用コマンドである。レイジ界三つの噂のうちの一つが、ついに解禁!!　左上に注目だ。

投げの強力なアブボ。投げスカリポーズが無いので闇雲に狙えば……それっぽい。

NAME	アブボ・ラオ ABUBO RAO
AGE	32
BIRTHDAY	3月21日
NATIONALITY	インド
HEIGHT	2.45 m
WEIGHT	298 Kg
BLOOD TYPE	B⁻
FIGHTING STYLE	ストリートファイト
LIKES	破壊活動
FAVORITE FOOD	フライドチキン、豚肉
FAVORITE SPORT	ボディビルディング
MOST VALUE	母親
MOST HATE	ジミー

COMMAND

技名	コマンド
特殊技	→＋A、↘＋A、↘＋C
シャカシャカ	↓↘→＋AorC
シュプリーム	→↓↘＋AorC
レイルロード	←↙↓↘→＋BorD
ベアー・グラップ	→↘↓↙←＋AorC
★アブボスラム	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC

R.O.D.事典

アブボ技補足：特殊技の→＋Aは中段判定。シャカシャカはため可能で、ボタン離すと攻撃。Aは上中段、Cは下段に打撃防御性能を持つ。シュプリームは対空系の技で、Cは追加入力が可能。レイルロードは張り手を繰り出しつつ突進する技。ベアー・グラップはコマンド投げで、不成立の場合は通常技が出る。アブボスラムはコマンド投げ系の超必殺技だ。

連続技の練習台！

ここで鍛錬あるのみ！ VS. CPU攻略 ～基礎編～

暑い夏が、熱い対戦が君を待っている……。CPU戦で覚える連続技は、対戦で役に立つこと請け合い！ 君もレイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（以下：レイジ）のグルーヴ・マスターを目指せ！

レイジのCPU戦は難度が低めに設定されており、かなり簡単。繰り出す技がバシバシ当たるので、爽快感があって、気持ちいい。全8試合（途中6試合目：中ボス、8試合目ラスボス）をこなし、ここで対戦前にしっかり連続技を練習しちゃいましょう！

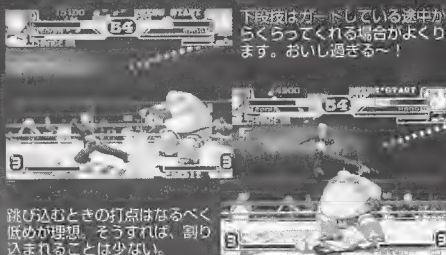
また、レイジ独特のシステム、コンビネーション攻撃やチェンジ、テニプレックスなど、タッグの楽しさを簡単に味わうことができちゃうのも密かなポイント。楽しいよ！

勝っても悲しい・・・すなおによろこべるようにはなれないのね。

試合の最後にはCPUとのバトル評価が。高い評価を獲るのは難しい。

CPU戦を楽しむ ～中ボスまでの道～

最初の2～3チーム目までは、スキのある攻撃に反撃をしてこない、まったり派なCPUばかり。ここでは、コンビネーション攻撃や連続技などを、しっかり手になじませましょう。それでも物足りない人には、壁で跳ね返った後のコンビネーション攻撃を絡めた連続技や、チェンジ後の連続技を修行してみましょう。向上心が重要ですよ。

下段技はガードしている途中からくらってくれる場合がよくります。おいし過ぎる～！

跳び込むときの打点はなるべく低めが理想。そうすれば、割り込まれることは少ない。

4チーム目辺りから、多少歯ごたえのあるCPUが出てきます。しかし相変わらずジャンプ攻撃には弱いので、そこから連続技をたたき込むのがオススメです。特に、相手をダウンさせてから、起き上がりにジャンプ攻撃を仕掛ければ（キャラごとの連続技連係は次ページ参照）、アラ不思議！ 簡単に連続技が決まっちゃう！ 余裕のある人は連続技の最後を超必殺技にすれば、グルーヴマスターへの道が開けてくるハズ！

後半のラデルは、一応警戒が必要。相手の技をガードしてから反撃していこう。

ラデル以外のキャラはあまり強くない。跳び込みからのコンボでサクッと片付けよう。

跳び込みから連続技を狙え！

中ボス攻略

Crash the ABUBO アブボ

中ボスとはいっても、ガードはあまり固くないアブボ。ジャンプ攻撃→近距離攻撃→（特殊技）→必殺技という流れで連係を組めば、どこかで反撃しようとして、攻撃をくらってくれます。今まで倒してきたCPU同様、起き上がりにジャンプ攻撃を仕掛ければ、さらにヒット率が上がり楽勝！

また、跳び込みは「シュプリーム」のときが絶好のチャンス！ 遠距離時でうまくこの技を誘った場合は、大ジャンプから連続技をたたき込んじゃいましょう。

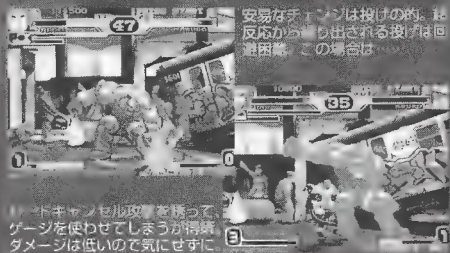
最後に、唯一気を付けたい技は、ガードポイントのある「シャカシャカ」。この技を出してきたら、動きをじっくり見て、タイミングをズラして跳び込みを仕掛ければ問題無し。くらったとしても、ダメージは低いので、めげずにガンガン跳び込みましょう。攻撃こそ最大の防御！ 攻撃こそがグルーヴマスターへの近道なのです！

これが地震を起こす「シュプリーム」ジャンプ中にこの技を見たら……

ジャンプ攻撃を出す。地面をたたいている硬直中にヒットするぞ。

これはガードポイントで技を取られた瞬間。このモーションには注意！

アブボのこの技に要注意！

アブボと対戦するときに一番注意しなければならない技は、超破壊力のコマンド投げ「アブボスラム」でしょう。この技はチェンジした瞬間や、打点の高い跳び込みをガードor避け後などに反撃として使ってくるほか、ダッシュから突然仕掛けてくることがあります。対策は、アブボにガードキャンセル技を使わせ、ゲージをストックさせないこと！

安易なチェンジは投げの的。超反応から繰り出される投げは回避困難。この場合は

ガードキャンセル攻撃を誘って、ゲージを使わせてしまうが得策。ダメージは低いので気にせずに。

Text：OYZ

R.O.D.事典 **アブボ戦補足**：アブボは一人、こちらは二人！ 体力差を利用し、ピンチの場合にはチェンジをうまく使おう（チェンジを狙われないように）。また、対アブボ戦にやりやすいキャラでひたすら戦わせ、体力が少なくなってきたら、チェンジ後味方をサレンダー。満タンの体力を得意キャラに分け与えて、常に同じキャラで闘うのもアリ。

キャラごとに攻略！

じっくりと連続技練習だ VS.CPU攻略 ～キャラ別編～

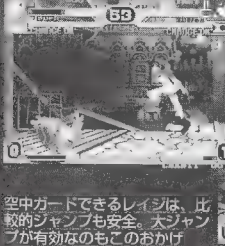
ここでは、CPUに超有効な跳び込みからの連係を各キャラごとに厳選したものを紹介しちゃうぞ。難しくないので、しっかりものにしちゃいましょう。まずは打倒アブボでGO！

基本方針 ～中ボスまでの道～

下の表は、キャラごとの対CPU戦で有効な連係、連続技を紹介している。この連係をそのまま出し切ってもほとんど反撃を受けないし、ヒット確認が容易なので、爽快にCPU戦を進められるぞ。

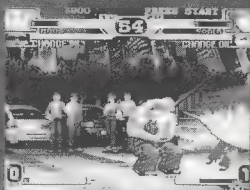
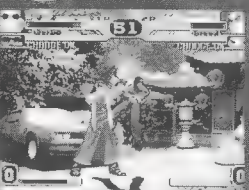
基本的に跳び込みは、大ジャンプがいい。飛距離や高さが調整しやすいぞ。また、ダウンする攻撃を受けたら、なるべく受け身を取り、素早く反撃の態勢を整えよう。

以上のことを注意しながら、下の連係を練習すれば、ほら、簡単！　サクっと中ボスのアブボまで到達！

対戦でも重要だが、CPU戦も重要な受け身。ボタンは押しっぱなしがやりやすい。

空中ガードできるレイジは、比較的ジャンプも安全。大ジャンプが有効なのもこのおかげ

キャラ別強力連係 ～これでCPU戦も余裕～

キャラ名	連続技＆連係補足	キャラ名	連続技＆連係補足
ジミー	●ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→弱ヒート・ドライブ ◆足払いのリーチが長く、姿勢も低いのでダウンを奪うために重宝する。また、上の連係はヒート・ドライブのキャンセルが遅いと連続技にならないので注意。	カサンドラ	●ジャンプD→近距離立ちC→↓＋B→弱アンジェル・スラッシュ ◆痛い反撃を受けることが少ないので、連係は打ち切りでOK。また、フォーレン・エンジェルを連発することで、驚異のゲージためが可能に。ゲージをためてから攻めていこう。
ビリー	●ジャンプ強D→近距離立ちC→強吼龍脚 ◆この連係はCPUの場合には決め打ちでOK。最後の強吼龍脚から（下段なので）くらってくれることもあり、全段ガードされることがほとんど無いのだ。	プパ	●ジャンプD→しゃがみC→↓＋B→弱パラフォッツorアウ ◆連続技で超必殺技のアウへつなぐ場合にはヒット確認をしよう。また、CPUの起き上がりに直接しゃがみCを重ねてから、下段の↓＋B部分がヒットすることが多いぞ。
リン	●ジャンプD→しゃがみC→強龍炎炮→（↓↘→＋BorD→BorD） ◆連続技にもなり、ガードされてもCPUには最後の龍炎炮のヒット率が非常に高い。龍炎炮後は、追加入力の三段をしっかり決めよう。	ペペ	●ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→弱イスタックorケツアルコアトル ◆近距離立ちCが2段技なので、ヒット確認は簡単。ゲージがある場合は超必殺技に切り替えよう。投げで割り込んでくるアブボには、テモックは使わないように。
ソニア	●ジャンプD→しゃがみC→↓＋B（2段目）→強サーペント・スラッシュ ◆連係は打ち切りOKで、かつ↓＋B部分のヒット率高し。また、アブボ戦は強サーペント・ビットを連発し、ゲージをためてから攻めよう。	エリアス	●ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→→＋B（1段目）→強マグナス ◆体力を回復したいなら、最後をマキシマム・デシデリオンに代えよう。また、遠くからホーリーフレアを撃ち、前転で回避させてから、近距離立ちCで迎撃というのもアリ。
アニー	●ジャンプD→しゃがみC→→＋B（2段目）→弱イチ・ニ・サン） ◆上の連続技は打ち切りでOK。また、アブボにゲージがあるなら、強→↘↓↙←＋Cを直接狙う。ガードキャンセル攻撃を誘って攻めよう。	アリス	●ジャンプD→近距離立ちD→弱ライジング・ヘル ◆この連係は後半部分が連続技ではないので、対人戦には使えないが、CPUは途中からかなりの確率でくらってくれる。
ラデル	●ジャンプD→しゃがみC→↓＋B（2段目）→強エスケイプ ◆ガードされても、ほとんど反撃を受けない連続技。↓＋B部分は残念ながら下段では無くほかのキャラの連係よりも若干ガードされやすいので当たるまで出していこう。	カン・ジャエモ	●ジャンプD→しゃがみC→→＋A（3段目）→弱ファイヤー・ボム ◆この連続技はガードされても反撃を受けないので使いやすい。だが、こんなことしなくてもCPU専用の強力連係（下のカコミ参照）があるので簡単。クリア狙うなら使うしか！
オニ	●ジャンプD→近距離立ちC（2段目）→コールド・スティール ◆長い足払いで相手からダウンを奪おう。連係はゴールド・スティールの一段目まででヒット確認をしよう。ガードされた場合は一段目止め、再度足払いを狙っていこう。	ミスタージョーンズ	●ジャンプD→近距離立ちC→↓＋B（2段目）→弱レトロ・ナックル ◆跳び込みだけでなく、通常の立ち回りから直接↓＋Bを狙ってもよく当たる。弱レトロ・ナックルなら反撃を受けないので、決め打ちOK。ゲージがあるならグルーヴマスターへつなごう。

Text : OYZ

次号はラスボスを徹底攻略しちゃいます

こいつがラスボスだ！ ヤツを超えて真のドラゴンを目指せ！

ガードキャンセルをどうにかできれば、勝機が見えてくるが……。

最後の敵はやっぱり強敵。その常識外れなゲージため能力とガードキャンセルは驚異的。君もこの敵相手に涙を飲んだことは、一度や二度ではないはず。

次号ではこのラスボスを徹底攻略。エンディングがまだ見られない君は必見だ。そのほかの人も、ラスボスを簡単に倒せるようになること請け合い。次号も必見。

VS.CPU専用 強力タッグはコイツらだ！

一度、CPUをダウンさせたら、二度と起き上がらせない対CPU最強キャラ、それがカン・ジャエモだ。その方法はいたってシンプル。相手の起き上がりに、弱ファイヤー・ボムを重ねるだけ。中ボスのアブボにも有効だ。

さすが神父様。赤いゲージに関係無く、体力を回復できるのはあなただけ。ジャンプDは、一方的に負けることはまず無い優秀な技。これでどんどん跳び込み、体力が少ないなら、超必殺技で回復しちゃいましょう。

起き上がることのできないふびんなCPU。燃やし続けろ！

こんなに回復していいのでしょうか？　使うしか無いでしょう！

アブボ戦もう一つ補足：アブボと対戦するステージは、両サイドに壁が1枚ずつの合計2枚。まずは、ファーストアタックを取って相手を吹き飛ばし、コンビネーションを絡めた壁コンボを狙いたい。その後は、アブボにゲージをためる暇を与えずに起き攻めで倒してしまおう！　くれぐれもアブボに壁を利用されないよう、使われていない壁を背負うのは避けよう。

今月のキャラピックアップ 今、イケてるレイジキャラはコイツらだ！

Text：ハメコ。

アニー

ロ◯好きには生唾もののアニーは、とにかくコメットが強力。昇りで出せば近場でガードされたとしても有利な上、弱がギリギリ当たる間合いでヒットしてものけぞりがとても長いため、➡＋B～強イチ・ニサンが問題無くつながる。ただし、アニーには信頼できる対空技が無いため、高めで出して相手のジャンプを防ぐのも忘れないようにね。

とにかく強いコメットさん。高めで出しても下を潜られることがまず無いのも強み。

ヒット時は距離で追い打ちを代えよう。ベストな間合いならコンビネーション攻撃も。

ジミー

炎を操るジミーは、しゃがみ弱キック×2で攻め込み、ヒットしていたら弱ヒート・ドラゴンorガン・ブロウ、ガードされていたら➡＋Aやキャノンキックといった中段攻撃に連係するのが基本。➡＋Aは、ヒット時ののけぞりが長いため、キャンセルで弱キャノンキックを出せば連続ヒットする。ほかの必殺技はガードされると反撃を受けるため重要だ。

昇竜打は弱の方が横に長い。近距離強パンチ二段目からつながるのは弱だけだ。

➡＋Aをヒット確認し、遅めキャンセルヒートドラゴンorガン・ブロウが一応可能

オニ

強エア・カットはガードさせて有利。画面端では遠目から連発して嫌がらせ。かなりうざい。

低空カッティング・エッジもガードさせて有利。やはり連発。もはや嫌がらせが趣味なんです。

弱パンチの回転の速さが光るオニ。エア・カットは対空技っぽい見た目とは裏腹に無敵時間は無いが、弱をガードさせた後はほぼ五分で、強に至っては何と有利になるぞ。➡＋Aから連係させるといい。また、低空でのカッティング・エッジもガードさせた後は有利。リーチも長いので先端部分をガードさせた後、再度出していくとかなり有効だ。

リン

まさにめくり専用といったジャンプ中➡＋B。のけぞりがとても長いため……

着地後、コンビネーション攻撃までもがつながってしまう。大ダメージのチャンス!?

ルーズソックスが眩しいリン。飛び道具の黄龍翔漸破はスキが少なく、画面端でしゃがみ強パンチからつなぎ、少し歩いてしゃがみ弱キック～龍炎砲～追加攻撃という連続技が強力だ。また、中段攻撃の➡＋Aはキャンセルできないがのけぞりが長く、目押しで近距離弱キック～龍炎砲～追加攻撃と決めることが可能。タイミングはシビアなので要練習だ！

ハメコ。&パチの編集中記 ～超特別出張版～

パ：ハメコゥ(某ヒストリーの勝利時レフェリーボイスっぽく)、ハァメェコゥ！　オレ、すごい発見しちまったよ～！

ハ：おおっと、どんな発見ですか？　パチたん。

パ：何か、チェンジ動作って、各種回避行動でキャンセルできるみたいなんだよ～。操作は単純にチェンジ中に➡＋AB同時押しとかでOK。

ハ：ほ～、でもチェンジ攻撃って割とガン強なのに、何のためにキャンセルしちゃうワケ？

パ：実はこれ使うと、壁やられに対して控えキャラのコンビネーション攻撃が間に合うのよ。

ハ：ってことは、ぺぺのコマンド投げ～アリスのコンビネーション攻撃とかつながっちゃうんすかー!?

パ：仰せの通りで。

一同：キチィー!!

チェンジ動作は避けと前・後転でキャンセル可能。使い道は壁コンボ！

ぺぺ

無敵技、中段、コマンド投げと、何でもそろってるぺぺ。しかも遠距離弱キックやしゃがみ強キックは長く早いため、中距離でのけん制も強力。着地にスキの残る小、中ジャンプだが、ジャンプ攻撃キャンセルテモックとつなげば問題無し。攻める場合は➡＋A～テモックや、素早いダッシュからコマンド投げのクアウトゥリイなどでガードを崩していくといい。

小ジャンプ強キックで突っ込み、とりあえずテモックでキャンセルしておこう。

はい、フォロー完了。ヒット時は連続技になる。とっても強力なけん制行動ですな。

R.O.D.事典

全組み合わせ共通と思われていたデュプレックスだが、特殊な組み合わせが発見された！　ジミーとソニアで組んだ場合の追加攻撃は、ほかの組み合わせとは全く違うのだ。また、ソニアでデュプレックスを発動させてジミーで追撃した場合、吹き飛んでいる相手にやられ判定が残る。ここにキャラや距離によってコンビネーション攻撃などで追撃できるぞ。

攻略クライマックス！
難攻不落の最終ボスを攻略せよ

序盤ステージの遊びやすさとは裏腹に、本作の終盤ステージの難度設定はかなり凶悪。連載最終回となる今回は、そんな6〜7面を攻略していこう。特に、安全地帯をフル活用した最終ボスの攻略パターンは必ずマスターしておくこと！

ジー・ストリーム G2020
■メーカー：オリエンタルソフト
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2002年3月28日(稼働中)
■使用基板：オリジナル専用基板

Text：善之字元帥

一撃企画！ ナイスボム仮面のボム講座

やあ諸君、ボムは使い切っているかね？ とかく日本人には「ためられるものは使わない」という習慣があるようだが、諸君が「ジー・ストリーム」のボムも同様に考えているのなら、その認識はすぐ巻きにして隅田川にでも流した方がいいな。このゲームのボムには重ね取りボーナスが無いので、最大数(6個)を持っている状態でボムアイテムが出現したら、既にロスが発生しているのだよ。墓場までボムを持ちこんで本望かね？ そうそう、ここでボムアイテムの出現条件も教えておくとしよう。これはバージョンで異なり、①敵100機破壊ごとに出現、②ランダムで出現、のいずれか。諸君の行きつけの店がどちらのバージョンかは直接調べてみたまえ。健闘を祈るよ。

本作におけるボムは、無敵時間が短いのが大きな弱点だ。
バージョンによっては、ボムアイテムが極端に出にくいこともある。

〜ナイスボム仮面とは?〜
ボムを残して死ぬプレイヤーが後を絶たない世の中を嘆き、日々初心者に余計なお世話を焼き続ける中年紳士。座右の銘は『宵越しの銭は持たねぇ』だとか。

STAGE 6 DARK SHADOW 〜都市上空〜

ステージの大半が超大型機との対決になる。各種砲台の配置を把握することが重要だ。

ステージの指針

まずは自機の装備について。このステージでは、小型の砲台を狙い撃ちする必要があるため、ワイドショット(赤)中心の装備は不向き。アイテムはなるべくホーミング(緑)を回収し、小さな「的」にも効率よくダメージを与えられるようにしておこう。

また、ステージを通してブラックホール弾の使用は厳禁。ここで使ってしまうと、最終面のボス戦でエネルギーが足りず、苦戦を強いられることになるのだ。ピンチのときには、ボムを使って急場をしのぐ方がまだましだ。

さて、ステージの大半を占める超大型機との戦闘では、とにかく耐久力の低い砲台を先に破壊し、砲台の数を減らすことが最優先。たくさんの砲台を残したまま先の場面に進むと、四方八方から弾を撃たれることになりかねない。

次の場面に進む前に、画面内の砲台を全滅させたいところだが……。

超大型機との対決

「危険な砲台」はどれだ?

超大型機との戦闘は、七つの場面に分けられる。おそらく、最も難しく感じるのは大型の開閉砲台のある場面⑥だが、ほかの場面にも危険な砲台はいくつかある。不意を突かれることのないように、きちんと覚えておこう。

③・⑤左右尾翼

主翼の付け根にある正方形の砲台が危険。自機を挟むような2ウェイと連射弾を交互に繰り返してくるので、早めに処理すること。ちなみに主翼のエンジン部分も破壊可能。

②後部砲台群

長方形の開閉砲台が少々やっかい。弾はすべて自機を狙っているが、一定間隔で5ウェイを撃ってくる。5ウェイのすき間に入らないように、大きく移動しながら撃ち込もう。

①尾翼付近

耐久力の低い砲台が五つ配置されている。すべて自機を狙う3連弾を撃ってくるが、弾避けはさほど難しくない。動きながらショットをばらまいているだけで楽勝だろう。

④胴体砲台密集部

砲台が多く、自機のショットが弱いと次の場面までに倒しきれないことが多い。この後、場面は⑤→④→⑥と移行するが、⑥に移行する際に④の砲台を残してしまった場合は、迷わずボムを使うべきだ。

⑥小型機射出ハッチ付近

中央にある凹型の開閉砲台に注意。この砲台は最初こそ3ウェイを撃つだけだが、一定のダメージを与えるとカバーが外れ、24ウェイを撃ってくる。こうなる前に、なるべく周囲の砲台を片付けておこう。この際、小型機を射出するハッチは無視してもいい。

⑦機首部主砲

機首部主砲は、一定のダメージを与えるごとに攻撃パターンが変化するが、このうち写真の弾幕には要注意。まず、右写真の連射弾に対しては、隅に追い込まれないように弧を描きつつ大きく避ける。一方、左写真の分裂弾は基本的に3ウェイ。弾を引き付けながら少しずつ移動しよう。

本作のボスは、一定時間が経過すると画面外に逃げていく性質を持つ。この性質、普通のステージではあまりお目にかかることは無いのだが、ことステージ6のボス(機首部主砲)に関しては話が別である。標的が小さいため、ワイドショット中心の装備だと逃がしやすいのだ。その意味でも、6面はホーミング主体で進む方が有利といえる。

FINAL STAGE
INTO AIRDOME
～基地内部～

道中・ボス戦ともにかなりの長丁場。すべてのパターンを覚えるだけでも一苦労だ。

ステージの指針

道中はワイド中心の装備で進む方が楽だが、ボス戦まで考慮に入れるとホーミングで統一するのがベスト。幸い、このステージは開始直後に大量のザコが出現するので、装備の切り替えも楽なはず。

また、ボス戦では、ボム2発とブラックホール弾を使うことになる。特に、ブラックホール弾のエネルギーは最低900以上必要なので、不足がちの人はできるだけ道中で光電粒子を回収しておくこと。

道中の要注意ポイント

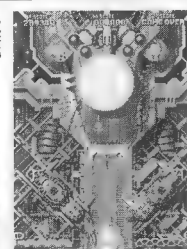
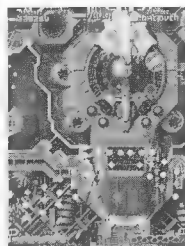
道中で最も警戒しなければならないのが、画面の四隅から同時に出現する浮遊戦車。この戦車は超高速の連射弾を「振り回す」ように撃ってくるので、早めに左下と右下の2機を処理しないと手詰まりになる。出現ポイントは道中中盤と終盤に1回ずつ。必ず覚えておこう。

下の2機さえ倒してしまえば、連射弾に囲まれることは無い。

ボス①：巨大砲台群

一次形態について

最初のボスは、多数の砲台が配置された要塞。自機を狙う単発弾と、自機を狙わない扇弾の複合攻撃が厳しく、長時間避け続けるのは困難である。勝負の分かれ目となるのは、ボスがキツい扇弾（左写真）を撃ち始めるまでにどれだけ多くの「狙い弾」砲台を壊せるか。要塞前部の開閉砲台×15にボムを撃ち込み、本体周辺の紫砲台をショットで破壊するのがオススメだ。

要塞が見え始めたら、いきなり真正面にボムを撃つ。これで開閉砲台×15はすべて破壊できる。

扇弾の間隔は狭いが、自機を狙う弾を撃つ砲台をすべて壊してしまえば、何とか避けられる。

二次形態について

一次形態のすべての砲台を破壊すると、要塞中央部が開いてコアが現れる。このコアは回転しながら数パターンの弾幕を展開するが、回避が難しいのは「自機を狙わない全方向の針弾と、狙い弾による複合攻撃（**写真左**）」だけ。この攻撃に対しては、時計回りに回避を続けると画面上端に追い込まれてしまうので、適度に針弾のすき間を見切って反時計回りに切り返すことが重要だ。

二次形態の攻撃は弾の速度が遅い。大半は画面の一番下で待ちかまえていれば回避できるだろう。

唯一、この攻撃だけ弾避けが難しい。写真よりさらに針弾の間隔が狭い攻撃もあるので要注意。

ボス②：ロボット型要塞

ブラックホール弾を活用

まずは左右の肩パーツを破壊し、弱点のコアを出現させる（**写真C**）。このとき、写真Aに示した開閉砲台を破壊するまではなるべくボスの正面に出ないこと。コアが露出したら、すぐさまコアの上にブラックホール弾を置き、さらに自機も重なってショットを連射（**写真D**）。はっきり言って、このボスとはまともに戦っても勝ち目は無い。必ずこの攻略法を実践しよう。

B ボス正面は、開閉砲台からの弾に対して危険。斜めから撃ち込むべし。

C 左右両方の肩パーツを破壊するとコアが出現。なるべく接近して……。

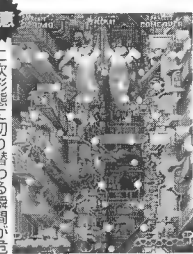
D ブラックホール弾をコアの上に。自機も重なって、連射あるのみ!!

最終ボス：昆虫型戦闘機

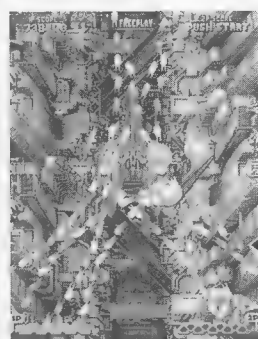
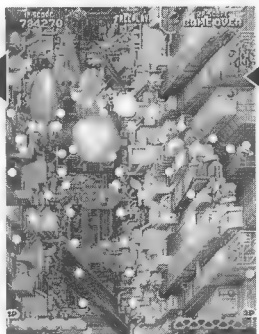
慣れれば完全パターン化も可能

最終ボスは、規定のパーツを破壊することによって形態（攻撃パターン）が3段階に変化する。このうち、二次形態と三次形態は攻撃が厳しいが、それぞれ安全地帯があるので覚えておくこと。また、問題になるのがそれぞれの形態が切り替わる瞬間。特に、一次～二次の切り替わりは非常に早いため、安全地帯に移動するまでの時間を稼ぎにくい。理想は規定パーツ（一次形態は二つの「目」）の片方だけ壊しておき、二次形態の安全地帯となる画面上部に移動してから残ったパーツを壊すことだが、装備がホーミングの場合はそういった調整も難しい。二次形態が始まった瞬間、割り切ってボムを使うのが賢明かもしれない。

注意 二次形態に切り替わる瞬間が危険。弾に囲まれたらボム使用!!

一次形態は自機を狙わない単発弾をバラバラと撃ってくる。弾速は速いが弾の密度はそれほどでもないので、画面一番下に構えていれば楽に回避できるはず。

一次形態

二次形態

二次形態の攻撃は一見回避不能だが、実は画面上部の左右端が安全地帯。ここからホーミングで撃ち込むのがセオリーだ（ホーミングでない場合は自爆待ち）。

凄まじい連射弾で攻撃してくる三次形態にも、安全地帯がある。その場所は何と、ボスの羽根の付け根付近。本体に接触しないよう、慎重に移動しよう。

三次形態

ゲー事典 ボス②までにブラックホール弾のエネルギーが十分でない場合、ボス①の一次形態で光電粒子を集めることになる。ここでは、コア周辺にある小さな砲台が「光電粒子になる白い弾」を撃ってくるのだが、これを回収しながら弾避けを続けるのは非常に危険。しかも、光電粒子を出す砲台を残して紫の砲台だけ破壊するのにホーミング装備は不向き……。どうする?

勝利への三カ条

- ●中ボスの動きを理解せよ
- ●大型機は即破壊！
- ●ボムは絶対惜しむな

大きな盛り上がりを見せる最終ステージは、2体の中ボスに加えて多数の大型機による猛攻が続く。カギとなる敵機を見抜き、何としてでも最終防衛ラインを突破するのだ!!

本面の指針

中ボス・大型敵の攻撃を把握し、長丁場のステージを突破せよ！

エリアA

烈怒「まずステージ開始時は、大量発生してくるザコ[illegible]と、1面にも出現した[illegible]機（白玉）の複合攻撃だな」

形状「ザコ戦車は自機に接近すれば攻撃してこないので、それほど怖くないですね。爆撃機が出現したのを見たら、早めにレーザーでダメージを与えにいくようにすれば大丈夫でしょう」

烈怒「地形が途切れると今度は、この面で初登場の大型機（零雲）が出てくるけど俺、なんかこいつキライだ」

形状「この大型機（零雲）の攻撃って、弾の速度が[illegible]に[illegible]ってウザいし、自機の行動を制限してくる[illegible]の攻撃だから[illegible]です」

烈怒「[illegible]いんだが、[illegible]っとり[illegible]だ」

形状「確か[illegible]の地形の上には自機狙いの弾をうじゃうじゃと撃ってくる中型戦車（[illegible]）も並んでいるし、素早く[illegible]しなきゃダメです」

烈怒「[illegible]中型戦車は画面左端から[illegible]に[illegible]していくのがポイントだな」

形状「レーザーを撃ちっ放しにして少しずつ右に移動していく感じですよね？」

烈怒「そうだな。敵弾に追い詰められることも無いし、楽なハズだぜ」

形状「4両目の中型戦車を破壊したら、3面中ボス直後のように中型ザコ（天道）のラッシュがあるんで、備えておきたいですね。これが終わると中ボス[illegible]です!!」

これまでのステージ以上に、先手必勝！ 主要な敵機の配置を覚えて早めに撃破していこう。

左右移動でレーザーをよけろ！

「怒首領蜂」の4ボスとほぼ同じ性質を持つ、中ボス「雷光」。注意すべきは、左右交互に発射されるレーザー[illegible]の存在。雷光の移動方向は自機の位置を[illegible]されているので、レーザーモードの時は雷光本体の中央に常に自機を位置させ、雷光と一緒に左右に動くといい。

雷光がレーザーモードに切り替わる際には一気に接近してくるのだが、このとき上に移動しなければ、体当たりされることはない。

また、雷光が画面外にハミ出してしまう際に、自機を画面左 or 右の端に押し付ければ、一時的にレーザーに対して安全だ。正面から撃ち込んでいこう。

レーザーに当たらない[illegible]

最終決戦突入！
的確な判断で大きな勝利をその手につかめ!!

怒首領蜂大往生

- ■メーカー：ケイブ
- ■ジャンル：シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発 売 日：4月17日（稼働中）
- ■使用基板：専用基板

インプレッション

手応えアリの2周目はもちろんのこと、コンボつなぎを始めとするスコア稼ぎのパターン作成も面白い本作。まだまだ遊び尽くせそうにない。PS2版の発売も決まったことだし、未体験の人も今から始めてみては？

烈怒（れっど）

今更ながらエキスパート強化レーザーの破壊力の高さが重要であることに気付き、自分の選択眼に自信を取り戻してきた今日このごろ。しかし、コンボの[illegible]で肝心の到達面数は停滞したまま——。身に染み付いた無謀な捨てゲー癖を、どう矯正するかが今後の課題か？

これが！ [illegible] **チーム蜂の講師陣だ！**

その日の気分に合わせて使用機体を変える、[illegible]も機体も日替わり弁当の気分屋野郎。当然パターンも完全には固まらず、こちらも到達面数は先月から進んでいない模様。先日、うっかりと全国トップ級のプレイを見てしまい、あまりのうまさに途方に暮れているところを、知人に目撃されたとのこと。

形状（けいじょう）

中型戦車 [illegible]（[illegible]）：文中・[illegible]

中型[illegible]機 [illegible]（ショウウン）：文中・空中の大型機

中型攻撃戦闘機 零雲（レイウン）：文中・大型機

STAGE 5 BOSS

本稿の指針

各攻撃パターンの特性を理解しよう

弾避けの実力を問われる攻撃が多い5ボスだが、ここまで来られたプレイヤーなら必ず突破できるハズだ！

勝利への三カ条
- アドリブ能力のたん錬
- あきらめない精神力
- 最低限の攻略的知識

STAGE 5 BOSS
最終鬼畜兵器 黄流（コウリュウ）

一次形態

形状「5ボスの弾幕に関しては、正面切って攻略要素の薄いものが多いですね」
攻略「そうなんだよな～。結局、実力で見切って避けるしかない攻撃が多い。[illegible]それでも、この攻撃は自機を狙ってるとか、ここの位置で避けると楽とか、知ってればプレイに役立つ要素も、決してなくはないんだけどな～」
形状「そういった知識的なことを踏まえた上で、各攻撃パターンに対する経験値を積んでいくことが大切ですよね」
攻略「パターンに頼らない弾避けも"慣れ"によって絶対に上達する。[illegible]アップで[illegible]プレイを重ねることで、弾避けの実力そのものをどんどん鍛えられていくから、あきらめずに頑張ってほしいよね」

画面左下or右下付近は、リング状弾の密度が比較的薄く、弾のすき間を抜けやすい。

ボス正面付近はリング状弾の密度が高く、弾のすき間を抜けにくい。避けられないこともないが…

攻撃パターン① 針状弾にご用心

弾道が固定されたリング状弾と、自機を狙っている針状弾による混合攻撃。針状弾は狙いが粗く、自機から少しずれた位置に着弾する場合が多いこと、砲台と自機の位置関係によっては斜めに飛んでくることに注意。

針状弾をしっかり見て横移動で避けつつ、リング状弾のすき間を見切って抜けるのが基本方針となる。先に述べたようにリング状弾は弾道が一定なため、すき間が多く抜けやすい部分と、弾密度が高く抜けにくい部分が決まっている。ボスの正面付近はリング状弾の密度が高いので、可能な限り画面左下or右下付近で避けるようにしたい。ボス正面でもリング状弾のすき間を抜けることは可能だが、際どい弾避けを要求される。

赤弾を大きく横に移動して避けつつ、リング状の青弾のすき間を見切って避けていく。

複数のリング状青弾幕の交差するポイントには、なるべく絡まれないようにしたい。

攻撃パターン② 自機狙いの赤弾に注意

全方向にばらまかれるリング状の青弾に加え、自機狙いの赤弾の塊（6発1セット）を一定間隔で撃ってくる。左右に大きく動いて赤弾の塊に巻き込まれないようにすること、視野を広く保つように心掛け、青弾幕同士が交差するポイントに巻き込まれないようにすることが重要。リング状青弾を素早く見切って、早めに次の赤弾を避ける体勢にできれば少しは展開が楽になる。

また、実際にやってみると、赤弾の塊の中をすり抜けることもそれ程難しいわけではない（もちろん、リング状青弾との絡み方にもよるが）。やはり怖いのはリング状青弾の方なので、状況によっては無理に大きく避けようとせず、赤弾の塊の中をすり抜けたほうが楽になる場合もある。

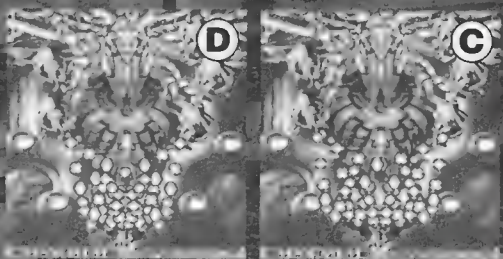
赤弾の流れを把握して、狭い空間に追い込まれないように動くのが理想。

このような「行き止まり」の状況になる前に、赤弾の切れ目を見切って逃げるようにしよう。

攻撃パターン③ 追い込まれてもあせらずに

回転する砲台から発射される棒状の赤弾と、ボスの口から連射される自機狙い青弾の混合攻撃。棒状の赤弾で移動範囲を制限される状況の中、自機狙いの青弾を主に横移動で避ける展開となる。この攻撃については、視野を広く保ち、画面全体の赤弾の流れを把握することが特に重要。棒状の赤弾に囲まれた狭い空間に入ってしまった場合は、画面上の方の棒状赤弾の流れを見ていないと、完全な「行き止まり」にハマる危険性があるので注意。

棒状の赤弾は一定間隔で大きな切れ目ができるので、追い詰められそうな場合は早めに広い空間に逃げるようにしたい。狭い空間に閉じ込められても、焦らず最小限の動きで青弾を避けつつ、脱出のチャンスを待とう。

攻撃パターン4 「見て避ける」攻撃ではないことを理解しよう

ボスの触角の左右それぞれが、棒状の赤弾5WAYを撃ってくる。5WAYの角度は左の写真A～Dのように4パターンが存在し、ランダムで選択される。この5WAYは中央の弾が当たるように自機を狙って発射されているため、引き付けて少し横に動けば回避可能だ。この「ちょい避け」は、レバーを「コン」と一回だけ入力して、自機の当たり判定1機分を横にずらすイメージで行なおう。こうすれば、間隔の狭いCやDが来ても、問題無くすり抜けることができる。

オススメの対処法は？

[illegible]「[illegible]って[illegible]、C・Dに[illegible]しては大きく動いて外側を避ける子もいるんだけど、[illegible]」

形状「確かに、CやDに関しては、中を抜けるより外で避けた方が楽なんですけど、その直後にBや、特にAが来た場合が問題なんですよ。Aの直後、仮に自機がAタイプだったとしても、外側に避けるのはほぼ無理じゃないですか。だけど、直前の攻撃を大きく動いて外に避けていた場合、次の弾幕が離れてしまって、ちょい避けで中を抜けるパターンも不確実なものになってしまうんですよね」

烈破「だよね、だよね！ ちょい避けでCやDの中を抜けるのって、大道芸くさいほど見た目がキワドイけど、実際レベルで安定するよね!?」

形状「いやもう、全然イケてますよ。A～Dのどれが来ても、お構い無しに全部ちょい避けで中を抜けるのが、結局一番安定すると思います」

[illegible]

形状「[illegible]タイミングと、移動量を最小限にすることで[illegible]きればいいんですから。[illegible]や『置き避け』ですらないです」

分かってないと死ぬ「ちょい避け」パターンのコツ！！

■写真1：弾幕の発射途中の段階。この時点で動くと失敗する。全弾発射されるまで静止状態で待機。■写真2：全弾射出された。この時点で少しだけ自機を移動させる。レバー入力を斜め下にすると、移動量を制御しやすい。■写真3：ビビって動いたら負け。己の入力を信じろ！

外周で反射する弾を見切れ！

ボスの口から8方向に赤弾が連射され、画面外周に接触・反射して青弾に変化する。ただし、赤弾の反射が起こるのは画面外周のうち上と左右の辺だけで、画面下の辺では反射しない。赤弾の連射は一定周期で切れ目があり、そのつど赤弾幕の回転方向が逆転する。

口から8方向に発射される回転弾幕が外周に接触すると…

反射して青弾に変化する。さらに、赤弾幕の回転に伴い、青弾の軌道も変化していく。

二次形態

常に一手先の画面状況を予測しろ！

山田「この[illegible]本的に[illegible]ていくしかないんだ[illegible]」

形状「反射してくる青弾の軌道を読んで、常に一手先の状況を予想しながら動くのがコツですかね」

烈破「だな。[illegible]いつまで[illegible]のかを[illegible]して、次に抜けるべき弾幕がどのラインなのか…を早く[illegible]しなきゃならない」

[illegible]「そのために[illegible]、[illegible]を広く見て全体の[illegible]てないと難しいね」

形状「それから重要なのは、[illegible]限りオーラ撃ちをして、ダメージ効率を上げることですかね」

烈破「そうだね。[illegible]にとどまるだけに、オーラ撃ちを[illegible]するかが[illegible]までの時間に[illegible]よ」

形状「このボスは[illegible]、[illegible]上部のようにも見えますけど、空中物判定なのでオーラ撃ちする際には注意が必要です。腰の部分の下の方くらいなら、重なっても大丈夫ですが」

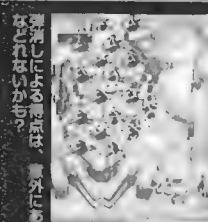
烈破「そうそう。[illegible]この弾幕に[illegible]れて[illegible]、[illegible]イケイクで[illegible]オーラ撃ちをしはじめると、うっかりボス本体に[illegible]たりしてやられたりするんだよね」

ボム&残機数がギリギリのときは、ハイパー1発も大きいよね。

ボス戦でハイパーアイテム出現？

ボス戦の途中でハイパーゲージがたまっても、通常はハイパーアイテムの出現は次のステージに持ち越しとなる。ただし、ハイパーゲージ満タンの状態でボムを使い切った場合は、ボス戦中でもハイパーアイテムが出現する。残ボム0の状態で、ハイパーゲージがたまった場合も同様だ。

弾消しによる得点は、意外にあなどれないかも？

弾消し発生時の得点は？

特定の敵を破壊して"弾消し"が発生すると、敵弾1発当たり3680点が加算される。正確には、敵弾の消滅過程に16フレーム分のアニメーションがあり、1フレームごとに230点加算されるのだ。スコアの桁を目まぐるしく動かす演出として、このような仕様になっているとか……。

メタルスラッグ4 METAL SLUG 4

IMPRESSION

道中の分岐によって難度が大きく変化する本作。すべての場所をパターンにして「制覇感」を味うためには結構長い時間が必要かもしれないけど、それが常に新鮮なので飽きがこないのがいいところ。

いよいよ後半面に突入！　MISSION5は難度が少し上がっているので、難しいポイントを覚えるのが重要になるぞ。練習すれば必ずクリアできるようになるので、何度も挑戦しよう。

Text：MVP

メタルスラッグ4
■メーカー：メガ エンタープライズ
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2002年3月27日（稼動中）
■使用基板：MVS

上下に挟まれて

ノーマル戦車部隊をメタルクロウで破壊して進むと、左から誘導ミサイル戦車がくる。ここは左右上に居るザコ兵士が厄介。ボーリング弾やペンシルミサイルを撃ってくるので、優先して倒していこう。そして最後はボーリング戦車が相手。破壊後奥からザコ兵士がくるが、ここは手りゅう弾で一掃してから進むといいぞ。

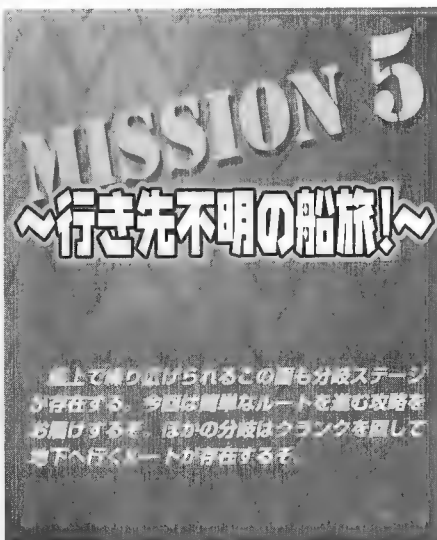
誘導ミサイル戦車は放っておいてOK。問題は左右上部に居るザコ兵士だ。

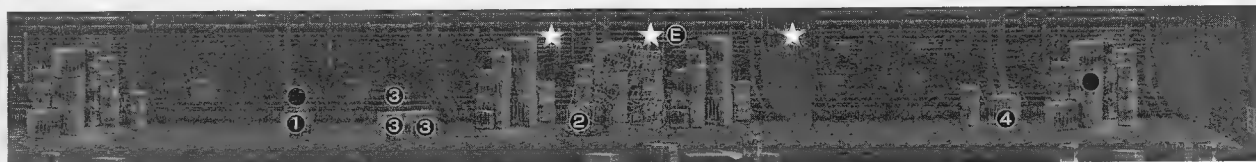
ボーリンク戦車の上に居る兵士はペンシルミサイル兵。最優先で倒さないと……。

艦内（前半） 乗り物が敵！

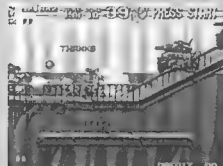
この面ではザコ兵士の海賊が出現。刀を放物線に投げるタイプと腰に構えて突進するタイプが居て、後者は近接攻撃を仕掛けると逆にやられるのでうかつに近付かないように注意。前半の難所は2カ所。最初は左右から誘導ミサイル戦車がくるところ。次はフォークリフトが設置してあるところだ。大型戦車を遠目から倒そう。

右の誘導ミサイル戦車を速攻撃破。そしてこの位置でじっくり粘って対処だ。

フォークリフトが見えたらゆっくり進み、大型戦車とメタルクロウを遠目から撃破。

☆：捕虜　●：隠しポイント　Ⓔ：エンブレム　①：大型戦車　②：誘導ミサイル戦車　③：ノーマル戦車　④：ボーリング戦車

艦内

ステージ分岐について： 艦内前半にあるクランクを回すとハッチが開いて別のルートへ行ける。こちらはエレベーター内で戦闘が行なわれ、クリアすると甲板シーンに合流するようになっている。つまり、艦外とエレベーターのどちらを選択するか？　ということ。今までのステージのようにボスへ直結するワケではない。

艦外 戦車ラッシュ！

ボーリング戦車を越えると、次はノーマル戦車部隊が登場する。ここは一気にスクロールさせて1台目のノーマル戦車の懐に入るのが肝心。遠めだと足場の関係もあってミス率が高いのだ。後はボーリング戦車が待っているだけ。スクロールさせ過ぎるとザコ兵士が大量に特攻してくるので、遠距離からボーリング戦車を倒そう。

ノーマル戦車の懐に入るのが肝心。懐でしゃがみ撃ちしつつ背後にも気を配ろう。

ボーリング戦車はこのように遠距離からジャンプ撃ちで破壊するのがポイント。

乗り物図鑑 メタルクロウ

[illegible]面にシールドを持っていて、これが破壊されない限りダメージを受けることは無い。かなり安全な乗り物といえる。なお、Cボタンはミサイルを発射する。敵に当てやすいのでこれも強力だ。

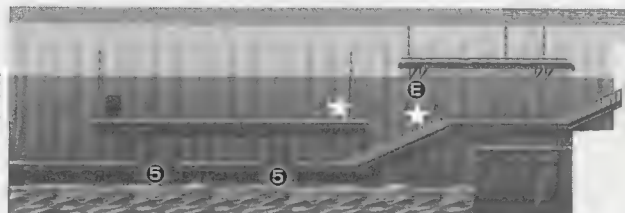
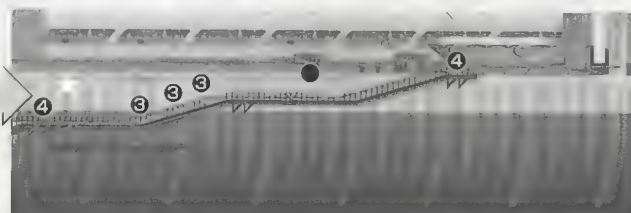
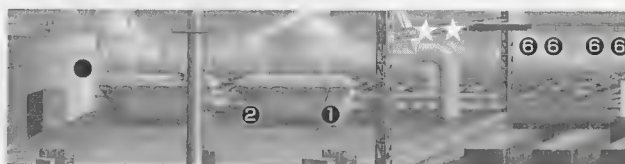
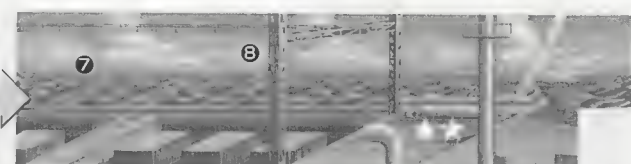
前シールドのおかげで耐久力はほぼ2倍。弾を無視してゴリゴリ進もう。

艦外 船に乗る

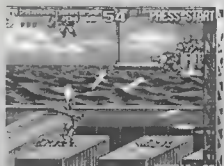
艦外では小型の船が最初の相手。船は右から進んできて、中から海賊（刀を放物線に投げるタイプ）が出てくる。足場の関係で対処しにくいが、刀の間隔を見切って船に乗り、海賊の出現と同時に近接攻撃を当てていこう。船はダメージを与えると半壊して武器アイテムを出す。これを取ったら船から脱出して外から破壊しよう。

船には海賊が乗っていて、放物線に刀を投げてくる。これを見切って船に乗り込もう。

船が半壊したら、武器を取って脱出。外から破壊しないと海の藻くずになることも。

艦外

☆：捕虜 ●：隠しポイント Ⓔ：エンブレム ①：大型戦車 ②：誘導ミサイル戦車 ③：ノーマル戦車 ④：ボーリング戦車

甲板

⑤：船 ⑥：ノーマルヘリ ⑦：大型ヘリ ⑧：サイドカー

甲板 大型ヘリ来襲

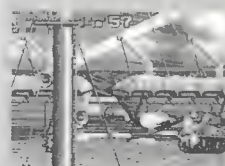
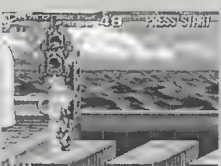
ノーマルヘリの次は大型ヘリが相手。足場が狭いのでジャンプする際は慎重に。大型ヘリに対しては2回目の爆雷を右に向かってジャンプしていけばOK。低空でのミサイルは、引き付けずにジャンプするのがポイントだ。そして最後はサイドカーからの破壊可能誘導弾とザコ兵士が相手。速攻で下に入り込もう。

2回目の爆雷をこのように右へかわしていく。この後低空ミサイルが来るぞ。

ヘビーマシンガンをばらまきつつ即座にサイドカーの下へ行こう。上撃ちで破壊だ。

乗り物図鑑 フォークリフト

フォークリフトは[illegible]て[illegible]タイプの乗り物。Bボタンを押すと車体が上に伸び、その[illegible]も[illegible]可能だ。また、Cボタンの[illegible]して攻撃する。リーチが短いので敵に接近するのが重要。

甲板 足場が怖い

最初は誘導ミサイル戦車と大型戦車にザコ兵士が交ざって出現する。ザコ兵士を優先しよう。続いて足場の狭い場所でノーマルヘリ2機×2が出現。ここは足場を間違えないように（自分の立っているラインを把握しよう）。ノーマルヘリは足場に乗り移ったところで細かく動いて上撃ちで倒そう。次の足場に乗り移ると対処しにくいぞ。

ゆっくりスクロールさせればザコ兵士を出さずに倒すこともできる。覚えておこう。

足場の端から少しずつ動いて破壊しよう。怖がって次の足場に移ると収拾が付かない。

恐怖の混合攻撃：このステージでよく見られるのが、ペンシルミサイルとボーリング弾の混合攻撃。ペンシルミサイルはその場で撃って跳ねさせればいいが、そうするとボーリング弾をジャンプで回避できない。かといってジャンプをすると今度は高確率でペンシルミサイルにやられてしまう。メタスラ最強の混合攻撃だ。

BOSS MISSION 5

潜水艦「シー・デビル」

攻撃自体は激しくないが、避ける場所で一気に難度が上がってしまうシーデビル。足場をうまく味方に付けて、避ける場所をうまく覚えていこう。

BOSS 攻撃射出個所

●ザコ兵士出現
●機銃掃射&誘導ミサイル
●対空ミサイル
●大型対空魚雷

シー・デビルの攻撃の流れ

シーデビルは艦全体が見えている銃座モードと、艦橋のみが見えているミサイルモードの二つのモードが一定時間ごとに切り替わる。

銃座モードでは、艦首に取り付けられている銃座からの攻撃と、ハッチからザコ兵士が出現する攻撃が軸。約5カウントこの攻撃をした後、もう一つのミサイルモードへ移行していくぞ。

ミサイルモードではシー・デビルと背景に漂う飛行船からそれぞれミサイルで攻撃してきて、約4カウント続いた後、銃座モードへ戻る。

ボスへ攻撃するにはジャンプ下撃ちが多くなるため、空中制御には十分に注意したい。

銃座モードへの対処

銃座からの攻撃は、自分の居る位置によって狙いを変えてくる。船の甲板側とボス本体側で、それぞれ機銃掃射かミサイルで攻撃してくる。

ただし、甲板の左端付近には機銃掃射で攻撃してこない。ここが基本位置だ。また、ミサイル攻撃は斜め45度に射出された後、画面上部で反転して自分を狙ってくる。ミサイルは破壊可能で、点滅するミサイルは武器アイテムを落とす。ハッチの左側で反転直後を狙って破壊するといい。

これにハッチからのザコが加わるので出現直後に倒そう。

ミサイル攻撃はハッチの左で破壊。武器アイテムを取ったら安全地帯へ移動する。

ミサイルモードへの対処

このモードは下から大型対空魚雷5本と、右からの対空ミサイル4本が相手で、ともに破壊可能。しかし、ミサイルは水平に飛ぶためショットを当てにくく、ジャンプで回避できる上下幅が無いので破壊に失敗するとミスしやすい。

そこで、ミサイルの回避には傾斜している甲板も利用する。甲板の左端で魚雷の間に入り、そのまま右へしゃがみ撃ちでミサイル破壊を試みよう。このとき、ラインがずれてミサイルを破壊できないと思ったら、すぐに前進。傾斜を上って回避するのだ。

これより少し上のラインのミサイルは、しゃがみ撃ちが当たらないので前進だ。

安全地帯で稼ぎまくり！

甲板の左端より少し右のポイントは、バルカンが当たらないポイント（左端はミサイル攻撃がくる）。また、潜水艦から出現してくるザコ兵士は倒すと点数が入る。安全地帯に陣取って右側にショットを撃っていれば、ザコ兵士を出現直後に近接攻撃で倒すことが可能。これでタイムオーバーギリギリまで点数を稼げるぞ。

ここがバルカンもミサイルも来ない安全地帯。右を向いてここに陣取っていると

ザコ兵士が出現した瞬間近接攻撃で倒し、500点ずつ地味に稼げるのだ。

友情パワーはどうなった？ 死の怨念が小隊を襲う！ 第3章

ナディア「ちょっとあれ見て、トレバー。味方だわ。ラッキ～、やっと援軍ってわけね。これでコンティニューしなくて済むわ。じゃあ歓迎の挨拶してくるわね」
トレバー「まっ、待て、待てぇ～あいつは敵だぞ！」
ナディア「アロハ～、待ってたわよ～」
（ゾンビ兵）ボェ～
トレバー「ナディア～、大丈夫かぁ～」
ナディア「きゃっ！ 何するのよ～ゲ○なんか吐いて」
ナディア「あれ？ あれれ？ 体が痺れて……何か動きが遅くなった…み…た……い」
トレバー「ナディア、おい、あれはゾンビだ。攻撃をくらうと自分もゾンビになっちゃうから気を付けろって、指令書に書いてあっただろ？」
ナディア「そんな～。私まだお嫁にも行ってないのに、こんなところで、こんな汚らしい格好で死ぬなんて。人生最悪の日だわ。トレバーッ！ なんとかしてよ!!」
トレバー「わかった、わかった。その救急箱を取りな」
ナディア「ふぅ～。一時はどうなるかと思ったわ。このビッグ・ジョンめ！ ナディア様を怒らせたらどうなるかを思い知るがいいわ!!」
トレバー「ごめん、ナディア。もう倒しちまった」
ナディア「えっ？ そんなに弱かったのこのボス？」
トレバー「そうらしい……」
ナディア「な～んだ残念ね」

次号「巨大ロボに乗る事が夢！」へ

戦いは終わらない……

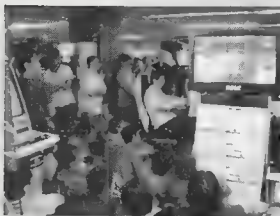
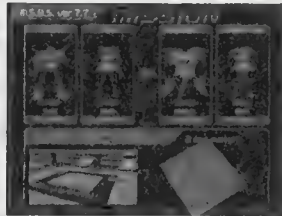
VO4 インプレッション

すべての機体が登場してはや3カ月。欲しい機体はゲットしました? 極めて支給されにくいレア機体があるけど、同系列ならどの機体からも支給される可能性はありそうです。戦い方によって支給率が変わってくるようですが、やっぱり支給条件は気になるところ。「対戦していると支給されにくいというのは、階級のように撃破勝ちかタイムオーバー勝ちかも関わってくるのかな?」「VRビューで見れるステータスがヒントなのかも?」「戦い方が影響するなら、狙って出すのもけっこう難しいんじゃない?」などと勝手に想像してしまう毎日です。

電脳戦機バーチャロン フォース(Ver.7.7)
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー×2+6ボタン
■発 売 日：2002年4月22日(稼働中)
■使用基板：HIKARU

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。
Text：H.L

「Conflict Alliance 2002」
東京エリア大会リポート

今回は、現在開催されている全国大会を中心にお届け。みんなでアツく盛り上がろう!

VO4への熱き想いが伝わってくる熱狂ぶり。冷房がついたことが救い?

7月14日からついにエリア大会が始まった。熱き猛者達が、全国大会決勝の切符を手に入れるべく死闘を繰り広げる。その中でも、特に強者がひしめき合っている東京エリア大会をリポートしよう。

開始早々目を奪われたのが、この東京エリア大会の最高階級「准将」のテムジンJ+を駆るバルテムチーム、TAYP-REN氏の攻撃力。ターゲットへの張り付き、死角からの近接、前ダッシュRWのヒット率、どれをとってもかなりのレベルで安定した戦いを繰り広げていた。その戦いっぷりに、場内から「破壊し過ぎ!」との声も上がるほど。惜しくも全国大会決勝への切符を逃してしまったのが残念。このチームを破ったのは、池袋ギーゴを2位通過した寝ゲロチーム。テムジンAの冷静な判断力と大胆な行動が光るチームだ(詳細は下カコミ)。

実力者が次々と消えて行く中、一風変わった戦い方で勝ち上がってきたチームもあった。それは、渋川の魔人チーム、JYOZ-I氏の駆るVOX Jane。その戦い方とは、何と近接メイン。近接LWをダメージ源とし、余裕があるときはダッシュRWで援護するといった感じ。特に、ジャンプの自動捕そくに頼らず敵を目の前に捕える技術がうまく、近接を仕掛けるチャンスを数多く作り出していた。

そんな中、この激闘の東京エリア大会を制したのは、西スポ1位通過の実力を見せ付けたビャイオスチーム。準優勝は、バーチャロンの全国大会ではもはや常連ともいえる、山川 栞氏率いるセクシーボディチーム、という結果だった。

※結果詳細は新宿スポーツランド西口店ホームページにて。
http://www.spolan.com/ssl-3/

東京エリア大会 トーナメント表

準優勝
代々木カラミティエンド セクシーボディ
山川 栞／スペシネフ13「罪」
よこれ／フェイ・イェン with VividHeart

第3位
代々木カラミティエンド 船橋寝ゲロ
J・C・D／[illegible]「[illegible]」
F／テムジン747A

優勝
ビャイオス
テム公／テムジン707J+
JIN／フェイ・イェン with VividHeart

寝ゲロ対コキュートス戦、寝ゲロチームは体力的に大きくリードされ、どんなに大きいダメージを与えても逆転はほぼ不可能という状態。最終ラウンドのカウントが01秒を表示した瞬間、テムジンAのブルー・スライダーが敵リーダー機スペシネフ「戦」の後頭部に激突! 5割弱残っていたスペシネフ戦の体力はゼロになり、リーダー機撃破で見事逆転勝利を収めた。

そして大会は進行し、寝ゲロ対バルテム戦。この戦いで決定打となったのは、空中に飛んだティグラに突き刺さったテムジンAの空中ダッシュ近接。その一発で流れを呼び込み、実力者相手に勝利をモノにした。

結果、この寝ゲロチームは場内を沸かせつつ3位決定戦も勝利し、全国大会出場権をもぎ取ったのだ。

ブルー・スライダーが決まった瞬間、場内から大歓声が沸き起こった。

見事空中ダッシュ近接を決めても、本人は至って冷静だった。

「Conflict Alliance 2002」機体傾向分析

すべての出場者を網羅した機体別割合を大公開!! 自分の操る機体が、全国という規模でどのくらい活躍しているのか気になるところ。これを機に、機体の乗り換えを考える人もいるかも。

右の表を見てもらえば分かるとおり、テムジン747Aが出場機体の中でダントツの一位。装甲・スピード・武装群のバランスが高いレベルで安定しているため使いやすく、プレイヤーの技術を直に反映できる機体であることが最多出場機体となった要因か!?

一般的に強いといわれている、スペシネフ「戦」、フェイ・イェンPH、VOX Jane、マイザー・ガンマ辺りの出場者が多いのは妥当なライン。そんな中、プレイヤーが減りつつあるライデン系列が意外に多かったのが印象的だ。

やはり機体ごとに根強いファンがいるようで、出場の無かった機体は獲得の難しいレア機体がほとんどだった。

全出場者機体別割合(1176チーム2352名)

機体	割合	機体	割合	機体	割合	機体	割合
テムジン系列	**21.4%**	アファームドTタイプB	0.7%	VOX U-303 "U-ta"	0.1%	**バル系列**	**4.6%**
テムジン707J	0.9%	アファームドTタイプD	0.2%	VOX M-400 "Mariko"	0.3%	バル・ディ・メオラ	0.1%
テムジン707J+	4.7%	アファームドTタイプX	0%	VOX T-400 "Tetsuo"	0.2%	バル・バ・チスタ	0.9%
テムジン707J/C	0.5%	**ライデン系列**	**12.4%**	**マイザー系列**	**12.8%**	バル・バ・ティグラ	1.4%
テムジン747A	12.0%	ライデン512E2	3.6%	マイザー・デルタ	1.7%	バル・メ・リーノ	0.3%
テムジン747F	1.6%	ライデン512E1	3.0%	マイザー・ガンマ	7.0%	バル・ミ・ランダ	1.1%
テムジン747H	1.7%	ライデン512A	4.5%	マイザー・イータ	4.2%	バル・セ・リムゾ	0.7%
テムジン747T	0%	ライデン512D	1.1%	**スペシネフ13系列**	**13.4%**	**フェイ・イェン系列**	**11.1%**
10/80 adv	0.1%	ライデン512N2	0.2%	スペシネフ13「罪」	5.2%	フェイ・イェン with VH	2.7%
アファームドJ系列	**3.9%**	ライデン512N1	0.1%	スペシネフ13「戦」	7.4%	フェイ・イェン with BH	1.7%
アファームドJタイプC	1.8%	**VOX系列**	**9.3%**	スペシネフ13「終」	0.9%	フェイ・イェン with PH	6.4%
アファームドJタイプA	1.4%	VOX D-101 "Dan"	0.5%	**景清系列**	**1.1%**	フェイ・イェン with CH	0.3%
アファームドJタイプG	0.4%	VOX A-300 "Age"	0.6%	景清「風」	0.4%	**エンジェラン系列**	**7.4%**
アファームドJタイプX	0.2%	VOX J-500 "Joe"	1.7%	景清「林」	0.1%	エンジェラン「慈愛」	2.4%
アファームドJタイプM	0%	VOX J-504 "Jane"	4.4%	景清「火」	0.5%	エンジェラン「慰撫」	1.9%
アファームドT系列	**2.2%**	VOX D-102 "Danny"	0%	景清「山」	0.2%	エンジェラン「治癒」	3.1%
アファームドTタイプF	1.2%	VOX B-240 "Bob"	1.6%	景清「凪」	0%	**ガラヤカ**	**0.5%**

エリア大会を勝ち上がっているチームを見ると、バランスの取れたチームがほとんど。比較的使用率の多かった機体をタイプ別に分けたものを左表にまとめてみた。

ここで、同じタイプの中でも、組む機体に強い特色が見られたものを挙げてみよう。

まず、近・中距離万能型のスペシネフ「罪」は、遠距離支援型と組んでいる割合が多く、比較的前線で戦う傾向にあることがうかがえた。また、この機体は攻撃をヒットさせやすいので、味方機が攻め立てられたときに早い段階でフォローできるところもポイントのようだ。

そして、近距離特攻型のライデンE1は、レーザーを活かしきれないためか、遠距離支援型と組むことが少ない。レーザーは、対立している敵にはほとんど当たらず、対立しつつももう一方の敵を狙う必要がある。そんなとき味方機が離れた場所に居ては、ライデンE1の攻撃が届かず、味方機への援護が難しくなる。

バル系列はというと、出場者のほとんどが同じバル系列と組んでいる。やはり特殊技を使いこなしてこそ強くなる機体といえるだろう。

エリア大会出場権獲得機体(188チーム276名)

機体	数	機体	数
テムジン系列	**19.9%**	マイザー・イータ	8
テムジン747A	33	マイザー・デルタ	3
テムジン707J+	9	**スペシネフ13系列**	**15.2%**
テムジン747F	7	スペシネフ13「戦」	29
テムジン747H	6	スペシネフ13「罪」	12
アファームドJ系列	**2.9%**	スペシネフ13「終」	1
アファームドJタイプC	5	**バル系列**	**8.3%**
アファームドJタイプA	3	バル・バ・ティグラ	6
アファームドT系列	**0.4%**	バル・ミ・ランダ	6
アファームドTタイプB	1	バル・セ・リムゾ	6
ライデン系列	**11.6%**	バル・メ・リーノ	3
ライデン512E1	14	バル・バ・チスタ	2
ライデン512E2	9	**フェイ・イェン系列**	**12.0%**
ライデン512A	8	フェイ・イェン with PH	20
ライデン512D	1	フェイ・イェン with VH	10
VOX系列	**9.8%**	フェイ・イェン with BH	3
VOX J-504 "Jane"	23	**エンジェラン系列**	**6.2%**
VOX J-500 "Joe"	3	エンジェラン「治癒」	8
VOX B-240 "Bob"	1	エンジェラン「慈愛」	6
マイザー系列	**13.4%**	エンジェラン「慰撫」	3
マイザー・ガンマ	26	**ガラヤカ**	**0.4%**

テムジン747A・スペシネフ13「戦」の2強!?

エリア大会進出者の多い上記の2機がとりあえずの強キャラ候補。しかし、これは出場者数が多い結果ともいえる。そこでエリア大会生存率から見ると、バル系列の女性型が上位をほぼ独占(P116、P117欄外参照)。このデータを見る限りでは、強いといわれている機体の影響は少ない。

近・中距離万能型

テムジン747A
スペシネフ13「罪」「戦」
フェイ・イェン with VH・PH
VOX J-504 "Jane"
ライデン512A etc...

これらの機体は、特攻も援護もこなせるため、どの機体とも組めるのが特徴。結果的には参加数の多い同じタイプと組む傾向が強かった。

近距離特攻型

ライデン512E1
テムジン707J+
etc...

味方機への援護が難しく、敵1体をターゲットにすることの多いこのタイプは、援護がしにくい機体とは組めない傾向にある。

遠距離支援型

ライデン512E2
マイザー・ガンマ
エンジェラン系列 etc...

近・中距離万能型と組んでいるチームがほとんど。中でも、攻撃のヒット率が高いスペシネフ「罪」やフェイ・イェンPHと組んでいる傾向が強い。

近・中距離万能型は、援護主体の戦術もこなせるため、チーム戦術の幅が広い。

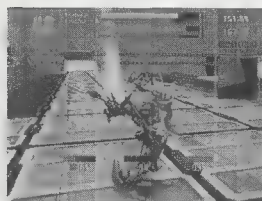
さらに戦術密度を濃く

2on2戦闘テクニック Part 5

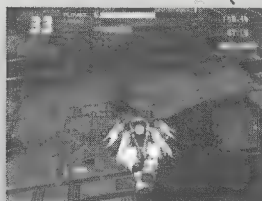
戦闘時に重要となる動きを、それぞれタイプ別にピックアップしてみた。自分の行動を見直すとまだまだ穴も多いはず。これらは別タイプでも応用できる場面があるので、効果的な動きはどんどん取り入れていこう。

このタイプは、向かい合っている敵を重視しつつ余裕があったら援護射撃を送る、といった戦術が基本となる。また、ターゲットは状況に合わせて狙いやすい方を選ぶことが多いため、他のタイプよりもロックを切り替える回数が多いのも一つの特徴だ。

これらを踏まえた上で、このタイプを活かすために必要なのは「状況判断の早さ&的確さ」である。混戦中でも安全な瞬間を見逃さず援護を送ったり、どちらの敵が戦いやすいかなどを瞬時に判断し、確実に体力を奪いにいく。

しかし、どんな戦術でもこなせる半面、どれもが中途半端になりがち。自分の方針を一つ打ち立て、状況に合わせて対応していくといったカタチを取るのがいいだろう。

攻撃が当たらないという状況を打破しやすいのはこのタイプ。

とにかく前に出て一発を狙うのがこのタイプ。ターゲットを一体に絞り、その敵にプレッシャーを与えて自由な行動をさせないのが役目だ。多少手数が少なくなろうとも、ターゲットのジャンプキャンセルやダッシュキャンセルなど一瞬のスキも逃さず、チャンスをモノにしていく。しかし、その行動の性質からダブルアタックを受けることが多く、回避行動を余儀無くされることもある。

そんな中、必要となるのが「洞察力」だ。敵はどのタイミングでジャンプキャンセルをするのか、自分の行動に対してどういう対応をしてくるのかなど、相手の一定の行動パターンはどこかにあるはず。それを見極め、一歩先をいく行動を取っていこう。

前線で回避しながらチャンスを待つ。一点読みをどれだけできるかが勝負。

この遠距離支援型は、なるべく自機の有効な間合いを保ち、前線で戦っている味方機の状況を把握しながら援護を送っていく。このタイプを操るには「フィールド全体の把握力」が必要不可欠。障害物の位置はもちろん、フィールド上に入り乱れる4機すべての状況を把握しておきたい。そして、もし味方機が一対一で優勢ならもう一方の敵を抑え込み、分が悪いならダブルアタックを仕掛けていく、といった戦術が基本となる。

また、敵に狙われた場合は、ダブルアタックを活かすためにも近付いてくる敵をノーロックでしのいでいきたい。障害物を利用したり、敵の頭上越えをしながら、援護できる瞬間を見極めていこう。

どれだけ有効な援護を送れるかがカギ。ノーロック射撃や置きを駆使しよう。

●一瞬のスキを突く援護①

仕切り直しで敵の頭上を飛び越えるときに、ジャンプと同時にロックを切り替えて援護。その後、背後の敵を捕そく。

●一瞬のスキを突く援護②

向かい合っている敵の奥にもう一方の敵が見えたら、一瞬だけロックを切り替えて援護射撃。RW一発でも効果アリ。

●防御的な行動

ダブルアタックを受けたら敵2体を直線上に並べるような動きをすると、必然的に2体の攻撃を回避する動きに。

●効率の良い攻め

90°

味方機の援護射撃の方向を見て、その攻撃と90度の角度で撃ち込める位置取りをすると、格段にヒット率アップ。

●敵2体を同時捕そく

「V04」での基本行動。こう動くことで、ロック切り替えが容易になり、敵の攻撃も回避しやすくなる。

●戦場の移動を予測

ダブルアタックしても地形にさえぎられたら意味が無い。戦場の移りを予想し、狙いやすい位置に先回りしていく。

図の見方

 自機
 僚機
 敵機
 移動
 空中移動
 攻撃

まだ冒険は終わらない……

モンスターゲートII

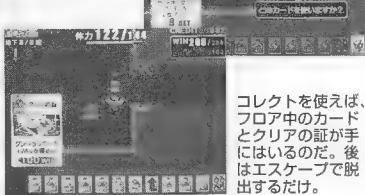
モンスターゲートII
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：メダルRPG
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年4月（稼働中）
■使用基板：—

Text：MOMO

ついに迎えた、攻略最終回。今回は、攻略に役立つ小テクニックをいくつか紹介しよう。それでは、またどこかの「城」で会いましょう。

らくらく脱出方法

最終フロアまでたどり着いたが、クリアは難しそうだ……そんな状況はないかな？　この状況を打破し、楽にクリアできる方法があるのだ。まず、コール＋2を持ち込み、最終フロアまで進む。階段を下りたら、コール＋2を使い、カードホルダーからコレクトとエスケープを取り出す。コレクトでフロア内のクリアの証&カードを手に入れ、エスケープで脱出するのだ。コール＋2を保険として持っていき、最終手段としよう。

最終フロアでコール＋2を使いコレクトとエスケープをカードホルダーから取り出そう。そしてすぐに……

コレクトを使えば、フロア中のカードとクリアの証が手にはいるのだ。後はエスケープで脱出するだけ。

仲間モンスター待機術

仲間モンスター（以下仲間）の体力は、ターンで減ってしまう。無駄なターンで体力を浪費させないために編み出されたのが、仲間待機術。まずは階段の近くでモンスターの出現を待ち、仲間が反応したら階段を下りる。これで仲間は前のフロアにくぎ付け。この間仲間のターン数はカウントされない。よって、無駄な体力も減らないのだ。必要になったときに前のフロアに戻り、仲間を連れてこよう。

このように仲間がモンスターに反応して動き出したら、次のフロアに進もう。これで仲間の動きは前の階で止まっているのだ。

キングドラゴンカード集め

「ぶきみなダンジョン」を利用して、キングドラゴンのカードを集めよう。持っていくカードの理想はメテオを6枚ほど、ハンターリング、ゴールドソード、ゴールドシールド、MAXポーションだ。

まずは前述の装備品をすべて装備する。そしてメテオを使ってキングドラゴンを3匹退治しよう。その後はメテオを温存してドラゴンなどを退治しつつ、ドラゴンで上がる体力の上限値まで倒していこう。その後、残りのメテオでキングドラゴンを退治するのだ。これである程度体力の上限値が増えたら、ダンジョン内で拾ったカードを駆使して、キングドラゴンを自力で倒すのだ。

この方法で運が良ければ、キングドラゴンカードを2、3枚手に入れることができる。しかし、あまりキングドラゴンに固執するのも危険なので、引き際をわきまえよう。ドラゴンカードでも、十分だと思う気持ちを持つことが必要だ。それぐらいキングドラゴンカードの出現率は低いものなのだ。

キンドラカードを手に入れるのは、非常に困難。だがこの方法は、かなり効率的だと思うぞ。

新マジックカード講座

カードの紹介も最終回。しかし、すべてのカードを紹介できたわけではない。まだ見ぬレアカードが存在するらしいのだ。君自身の手で手に入れて確かめてくれ！

ラッキーリング

装備すると、そのダンジョン内でのカード使用BET数（メダル）が半分になる。何ともうれしいリング。深いダンジョンや難攻不落の城を攻めるには、莫大なBET数が必要になるはず。そんなときこのリングを装備すれば、出費も少なくなるだろう。

本来4BETのマルチファイアーならば2BETになる。戦況を打破する効果は無いが、メダルを節約するにはもってこいのカードだ。

デス

どんなモンスターでも一撃で倒す（リスタールは除く）強力なカード。正に切り札なのだが、実はとんでもない反動があるぞ。デスを使ってモンスターを倒すと、何と体力の上限が減ってしまうのだ。どの程度減るかは、下の表を見てほしい。ただし、この表はガーディアンに使用した場合のもの。通常のモンスターに使用した場合は、さまざまな状況により変化するのだ。ガーディアンは状況により左右されず、一定の反動が返ってくる。強力なカードだが、状況をよく考えて使おう。

[illegible]

ガーディアンへデス使用時の減少体力表（戦士）

自分の体力	ケムンパ	魔導士	リスタール	ハンマーシェル	マッドブル	キングドラゴン
50	8	10	14	16	18	24
60	8	8	14	14	18	22
70	6	8	12	14	16	20
80	6	8	12	12	14	18
90	6	6	10	12	14	16
100	6	6	10	10	12	16
110	4	6	8	8	10	14
120	4	4	8	8	10	12
130	4	4	6	6	8	10
140	2	4	6	6	6	8
150	2	2	4	4	6	8
160	2	2	4	4	4	6
170	0	2	2	2	2	4
180	0	0	2	2	2	2
190	0	0	0	0	0	0
200	0	0	0	0	0	0

冒険に終わりはない！　良い冒険を!!

究極のパターンはまだまだ先？

LONG RUN GAMES' BOOSTER

現在の理論値に迫る！

今回は現役の斑鳩全国トップスコアラーたちに取材を敢行！　彼らの現時点での各面ベストスコアや、ハイレベルなパターンを検証していこう。

Text：RED　協力：現役斑鳩全国トップスコアラーの皆さん

Chapter 02

現理論値Chain数：200 Chain
ボス残りカウント：82カウント

移動ブロック地帯の後半（中央をブロックが下に向かって流れてくるエリア）では、ブロックの砲台の弾を多く吸収するため、できる限り動かず逆サイドの歌鶫を力の解放で狙い撃ちしていた

終盤の虎鶫を射出するジェネレーター6基では、虎鶫で16チェーン取りつつ力の解放でジェネレーターもすべて破壊、ラストの虎鶫編隊は8列出現でパターンを組んでいる

今後はジェネレーターでギリギリまで粘りつつ、ラストを9列出すことを目標にパターン改良するようだ

開幕直後の突撃ラッシュ地帯も、完全パターンで全滅している　紙に出現パターンを書いて試行錯誤を繰り返したという

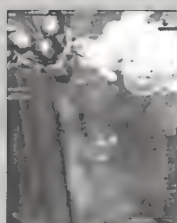
現状では、ジェネレーター6基の場所でギリギリまで粘り、ラストの編隊は8列出している

Chapter 01

現理論値Chain数：131 Chain
ボス残りカウント：75カウント

中盤の虎班木菟×4機の直後の虎鶫編隊を18チェーン分出しているが、虎班木菟×4機の処理がキツく、安定しないとのこと　ここで2チェーン落ちが多いと言う

ステージ終盤は鯨刺1機＋虎鶫2列編隊を全滅させつつ、ラストの虎鶫編隊を6列出すパターンが完成している　ただし、1機目の鯨刺の処理がギリギリで、ラストの虎鶫が5列になりやすいそうだ

ラストの虎鶫編隊で力の解放を使用しており、ボス突入時のゲージ量は2～3目盛りで残74～75カウント

直後の虎鶫の早回しのため、虎班木菟×4機は、限界まで密着して力の解放を撃ったりと、非常にシビアなプレイ内容だ

虎鶫2列編隊は、中央からシングルショットで一気に撃ち抜くパターン。ショット連射ボタンは必須のようだ

「斑鳩」MANIAX　Q&A編

攻略的側面＆演出的側面で、気になるあんなことやこんなことを、本作ディレクターである井内洋氏に聞いてみたぞ！　果たして、クリエイターはどんなことを考えながらゲームを作っているのか？

Q1 Chapter 02の中間デモ直後の歌鶫カコミ編隊は、デモ終了後にレバーを真下に入れっぱなしにするとカコミの外に抜けられますが、これはやはり意図されたパターンだったのでしょうか？　それとも偶然にこうなってしまったのでしょうか？

A この場面でカコミの外に抜けられるのは、仕様として意図的に行なったものです。この場所に限りませんが、プログラム担当の中川が何通りかのパターンが成立するように調整しながら作ってくれました。

やはりこの場面に関しては、正解が設定されていたようですね。偶然だったら出来過ぎだよね。

Q2 Chapter 02において、一見すき間無く並んでいるように見えるブロックとブロックの間をすり抜けられるのは、「ドットイーター」を配慮して意図的に通過できるようにしたのですか？

A ブロックの間をスリ抜けられるのは、まさしく「ドットイーター」用です。ロケテストの段階で既にドットイートプレイをしている人が居たので、とりあえず全ステージで可能にするため、このような仕様としました。

ステージ2は、行き止まりに見える場所がある。こんな場所もラインを合わせて突進すると……。

あ～ら不思議!!　ブロック同士のすき間をすり抜けられるじゃありませんか！　ドットイーター万歳。

Q3 各ステージは、中間デモの辺りで曲が盛り上がるようになっていますが、これは曲に合わせてステージを構成したのですか？　それとも、ステージに合わせて作曲したのですか？

A ステージに合わせて調整しました。ビデオに撮って「始まりから○分×秒でステージタイトルが入って……」という感じでタイミングを計り、調整しています。ちなみに曲名はステージ名と同じです。

インフォメーション BOOSTER ……の場面での吸……的な得点であ……らしいが、つながっているときには、さすがにこの場面でそこま……

Chapter 04

現理論値Chain数：226 Chain
ボス残りカウント：41→28→78カウント

鬼のように外周も撃ちながら、さらに回転弾算などの弾を吸収することとも意識した動きになっていた。細かい吸収点に対する貪欲さは、トップブレイヤーの証しか。

パターンが固まってしまえば、かなり安定する面だとのことだが、その「パターン」は凄まじいの一言「鴉」内部では、上り（前半）で10チェーン分、下り（後半）で7チェーン分、外周の歌鶫を撃っている。その撃ち方にしても、内周の1機＋外周の2機でチェーンにするような難解な手順が含まれている。

ボスの最終形態では、最後に力の解放を自機属性を黒にしてから撃つパターンにすることで、残79カウントを出せるとのこと。しかし、白レーザーを避けるのがあまりにも危険なため、実戦投入は考えていないそうだ。

Chapter 03

現理論値Chain数：223 Chain
ボス残りカウント：79カウント

上下から交喙が出現する地帯も差が付くポイント。現状では、白と黒を合わせて10機ほどロスをしているとのこと。

分裂歌鶫地帯は白のみという状況を作り出し、力の解放を使用する。大失敗しなければ、チェーン数はほとんど決まっているそうだ。

とにかく圧巻なのは、ラストの分裂する歌鶫の洗練されたパターン。大まかに説明すると、1画面右上で黒を撃ちまくる。自機は黒属性2画面下に移動し、残っている黒のみを正確かつ迅速に狙い撃ち、黒を全滅させる。3白しか居なくなったところで自機を同属性にして力の解放発射4分裂した白を撃っていく……という流れになる。

1～2の段階、黒を全滅させて白に対して力の解放を撃てる状況を作るまでがまず難しいはずなのだが、ここまではある程度パターンになっているというところがスゴイ。力の解放後は状況が安定しないため、完全パターン化は難しいようだが、それでも分裂歌鶫全体で、かなりのチェーン数を稼ぎ出している。

ただし、そのパターン難度の高さから1面と並んで安定度の低い面ではあるようだ。

現状のベストスコアは？

結局、このゲームは何点ぐらい出るのだろうか？ ここでは、今回インタビューに応じてくれた全国トッププレイヤーたちが、実際に出したことのある各面のベストスコアを合計して、本稿執筆時点（平成14年7月15日）における理論値を計算してみた。

その合計は3462万pts！ もちろん、パターンを進化させる余地はまだまだあるということなので、各面のベストスコア、トータルの理論値か今後も伸びていくことは間違いない。DC版の発売により練習環境が向上する可能性も考慮し、さらにシビアなパターン改良の必要性を感じているようだ。

今後、このゲームのトップスコアはどこまで伸びていくのか？ どこまで理論値に迫れるのか？ その結果が出るには、年単位の時間が必要なことは間違いないだろう。

各面のベストスコア

Chapter	Chain数	Score
01	131	420万pts.
02	200	621万pts.
03	223	685万pts.
04	226	749万pts.
05	118	577万pts.
Total Score		3462万pts.

※：3462万pts ＝3052万pts ＋石のような物体での吸収点10万pts.＋残機ボーナス50万pts.×8機

Chapter 05

現理論値Chain数：118 Chain
ボス残りカウント：60→63→1カウント

ノーミスで稼ぎもうまくいっている場合のプレッシャーは、想像するだけで恐ろしい。今回のトッププレイヤーも、つながっている場合はそこまで吸収点を欲張れない、と語っていた。

ステージ道中は完全にパターンが安定しているため、差が出る要素はボス戦に集約されている。ボス最終形態のレーザー吸収稼ぎ中も、さらに扇状の連射弾を少しでも多く吸収するための動きを追求していた。

もちろん、吸収点の追求は「石のような物体」の場面でも徹底されている。最初の攻撃パターンでは、攻撃が始まると同時に「石のような物体」の至近距離まで近付き、そのまま物体の周囲を2周して吸収点を稼ぐという動き。それ以降の攻撃パターンに対しても、レーザー状の攻撃をなるべく長い時間吸収していた。

幻となった浅見との再戦

[illegible]

開始直後に浅見との最終戦が入る予定だったそ[illegible]

展開を予定していたとの[illegible]

[illegible]このシナリオのバー[illegible]も作って欲しいよね～。

Q5 Chapter 05ボスの第三形態では、誘導レーザーの吸収点が非常に高く、全面を通してこの場面のみ、タイムボーナス無視で粘る方がスコアが高くなります。これは、このようなプレイになることを想定して、この誘導レーザーの吸収点を高めに設定したのですか？

A これは、気が付いていましたが意図的というわけでもないです。レーザーで入る得点というのは攻撃力の数値に応じて設定されていて、この誘導レーザーだけ特に高いわけではありません。どうするか迷いましたが、結局、難しいことをしてスコアが高くなるのは当然、ということでそのままにしました。

Q6 Chapter 01～04までで、2ボスだけ曲が異なるのはなぜですか？

A ゲーム作る前に計画した盛り上がり、盛り下がりの曲線に合わせようとしたためです。Chapter 01はゆっくり哀愁感漂う感じから一気にテンポよく戦闘的な感じで、Chapter 02はそれを持続したまま進み、中間デモ後に盛り下げて試練に耐える感じに、という「山」「谷」の曲線を決めていました。2ボスに威勢のいいボス曲を使うと、この曲線の流れが崩れてしまうので、2ボスだけ盛り下げるための曲を用意しました。

Q4 Chapter 03前半の地形エリアは、かなり難しいですがチェーンを継続しながら敵を全滅することが可能です。開発中、このようなプレイが可能になるように敵をセットしたのでしょうか？

A 「これぐらいやるだろう？」という仮定を前提に敵機を配置しました。こういった正解が見えにくい難所は、自分たちで何度もトライしてできるかできないかぐらいに調整しています。それでも、うまいプレイヤーの方たちは、こちらの思惑を超えたパターンを完成させてしまうのですが（笑）。

発売当初は、チェーンを継続できる気がしなかった3面。人間やればできますね。

No.30
JULY 30, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

梅雨のジメジメ気分を解消するには、連続技を死ぬほど研究すればOK。なぜ？ 体温の上昇で湿気が飛ぶからさ。みんな頑張れ！

特選!! CAPCOM VS. SNK 2

ジョー（Cグルーヴ）

●（画面端）重ねLv1スクリューアッパー→Lv2スクリューアッパー→弱タイガーキック→中タイガーキック→強タイガーキック

通常技を使わない画面端のコンボ。Lv2スクリューアッパーで浮かせた相手に弱タイガーキックの終わり際を当てれば、着地後さらに中→強のタイガーキックで拾うことができます。　（兵庫県　雨草悠夜＿嫋翠さん）

よ：「CAPCOM VS. SNK 2」の常連さんによる面白コンボ。二つの技だけでこんなにつながるとは！

特選!! ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001

K'（STパオ）

●D投げ（STパオ）→弱アイントリガー～セカンドシェル→強ヒートドライブ→強ブラックアウト（STパオ）×4

強ヒートドライブを高い打点で当てると相手の背後に回れるので、STパオで拾えます。その後は強ブラックアウトで吹っ飛んでいく相手の裏に回れば、再度STパオがヒット。これでお手玉の完成です。　（埼玉県　しけた（仮）さん）

よ：久々のビデオ投稿で分かりやすーい。内容は左右に往復するコンボで、その移動距離の長さは必見！

combo BBS 連続技掲示板

今回はたまりにたまった投稿を一挙大放出！ 連続技の特集にしてみました。レッツ、トライ!!

※ST＝ストライカー

CAPCOM VS. SNK 2：恭介（Nグルーヴ）
●（画面端）ジャンプ強Ⓚ→ファイナルシンフォニーRemix→（弱闇払いくらう）→ダッシュ立ち強Ⓚ→垂直ジャンプ強Ⓚ→➡＋強Ⓚ→大ジャンプ（弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ）→ダブル幻影キック～追加入力

大道芸コンボ。相手を庵にし、弱闇払いを撃たせた直後にジャンプ強Ⓚ→ファイナルシンフォニーRemixとつなぐと、演出で後ろへ跳び退いたときに闇払いが当たり、本体が動けるようになります。
（兵庫県　雨草悠夜＿嫋翠さん）

よ：やられ判定の残る演出系の技を使ったヴァリアブルクロス!? ちなみにSグルーヴなら、ひなたが攻撃中にゲージため→再度ファイナルシンフォニーRemixも！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：K9999（STクーラ）
●（画面端）ジャンプA→しゃがみB→➡＋A（STクーラ）→弱割れろォ！→月…×2

月…を二回入れる連続技。月…は後半部分をヒットさせると相手が上に浮くので、これを利用すればギリギリ二回目の月…が間に合うのです。
（東京都　Uラシアさん）

よ：難度は低めですが、連続技後にダウン回避からの反撃が確定……。それも魅力です。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：紅丸（STセス、ラルフ）
●近距離立ちD→➡＋B→弱真空片手駒（STラルフ）→中ジャンプC→近距離立ちD→➡＋B→弱居合い蹴り～弱反動三段蹴り（STセス）→近距離立ちA→小ジャンプC→垂直ジャンプD→小ジャンプD→小ジャンプC×2

とにかくジャンプ攻撃をひたすら入れた連続技です。
（岩手県　セスと愉快な仲間達さん）

よ：最後のジャンプC＋D→小ジャンプC×2はかなり難しいですが、ここまでジャンプ攻撃でお手玉できると、相手へ与える屈辱度も高そう。ぜひとも練習してください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：麟（STシャンフェイ、セス）
●（画面端）しゃがみB×3→強羅殺×3（3段目でSTシャンフェイ）→小ジャンプC＋D→小ジャンプD→しゃがみB→近距離立ちD→➡＋A（STセス）→C蛇突牙→弱羅殺→ダッシュしゃがみA×2→近距離立ちD→➡＋A→C蛇突牙→弱羅殺→⬅＋C

ダウン中の相手を引き起こせるストライカーを利用した高威力の連続技。弱羅殺を決めた後に最速でダッシュをすれば、しゃがみAを地上ヒットさせることができます。
（広島県　怪盗ガミガミミサイルさん）

よ：STセスは近距離立ちD→BC同時押し→➡＋Aのずらし押しにすると比較的楽に呼び出せます。それにしても飛賊って本当にストライカーと相性がいいですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：キム（STクラーク、アンヘル）
●（画面端）ジャンプD→近距離立ちC→弱覇気脚（～鳳凰脚＋STクラーク）→遠距離立ちA→中ジャンプD→近距離立ちC→弱覇気脚（～鳳凰脚＋STアンヘル）→近距離立ちC→➡＋A→近距離立ちC→弱覇気脚（～鳳凰脚）→近距離立ちC→➡＋A→鳳凰脚→強覇気脚

弱覇気脚→鳳凰脚＋ST呼び出しはパワーゲージが三つ必要なので、パワーゲージ二つでスタートすれば覇気脚キャンセルになります（鳳凰脚が出ない）。途中でパワーゲージが一つたまるので、最後に鳳凰脚を出せます。
（熊本県　A・U・Rさん）

よ：弱覇気脚～鳳凰脚をふんだんに使った高難度の連続技。覇気脚キャンセルが得意な人なら簡単にできるのかな？ 見た目、威力、条件、そして難度、すべて完璧です。

よ＆オヤジの編集後記

よ：「どお？ 調子は」
爺：「何の？ ギルティならもうパッツンパッツンで盛り上がってるけど」
よ：「やっとゲーセンで飽きるほどプレイできる時間が出来たよねぇ」
爺：「そうだね」
よ：「この前あるゲーセンで対戦してたらさぁ、ときどきレバーが下に入らないことがあって……」
爺：「それ、ヤバくない？」
よ：「ヤバイも何も、相手がエディでさぁ、起き攻めの移動攻撃をガードすると、ただのダッシュ立ちKがガード不能なんだよ！」
爺：「たしかに（笑）」
よ：「笑い事じゃないって」

今号の Most Valuable Combo！

前々回に続き、今回も壮絶なイラストコンボ。まさに「何でもアリ」ですね。

投稿求ム！ ●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

シレっと新装開店!!(21時より設定公開)

この号が出ると、もう『バーチャファイター4 エボリューション(以下VF4 EVO)』の稼働は目の前。記事で変更点や新技をチェックし、実戦に役立ててほしい。大会も徐々に『VF4 EVO』に切り替わるハズだから、技後の有利／不利を知っておけばアドバンテージになるぞ!!

VFR

8／25(日)、VF4 EVOの5on5が早くも開催！

「VF4 エボリューション～大阪夏の陣～」詳細決定!!

先月号の本記事VFRイベントスケジュール表にある通り、カップ戦の第2弾となる『VF4 エボリューション～大阪夏の陣～』が、大阪天王寺のPASSCAにて盛大に行なわれる！ VFRでの『VF4 EVO』を使用する最初の大会ということもあり、どういった結果になるのか関係者も全く読めないというのが現状。しかし、結果が予測困難な分、大会自体が大いに盛り上がることは間違い無いだろう。

恒例となる遠征組も、関東を始め中部、北陸などなど多数名乗りを上げており、いつも以上のアツい闘いが期待できそうだ。

さらに、当日はスペシャルイベントも行なわれる予定とのこと。詳しく知りたい人は、VFR公式ホームページをこまめにチェックしてほしい！

今回も関西山王会がバックアップします！

前回は、カップ戦過去最高のチーム数がエントリー。ギャラリーも含め、人が集まる大会なのだ。

「VF4 エボリューション ～大阪夏の陣～」

開催日時： 2002年8月25日(日)12:00～
開催場所： 天王寺PASSCA
大阪市阿倍野区阿倍野筋 2－4－51
TEL：06－6627－6768
大会ルール： 5on5勝ち抜き戦
キャラ固定、チーム内同キャラOK
エントリー： Webエントリー or 当日エントリー(定員になり次第、予備予選スタート)

EVENT INFO
VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

EVENT 「極道場」イベント情報!!

"埼玉統一王者決定戦"開催

極道場では8月から、『VF4 EVO』リリース記念として、埼玉県などでファン感謝イベントを行なうぞ。実施店舗や開催日時については、下表を参照してほしい。

なお、大会開催前もしくは最中に『VF4 EVO』が入荷された場合、当然そちらを使用したイベントに変更するということだ。果たして、最初の統一王者となるのは誰なのか!?

近隣のバチャっ子は、参加必須だぞ。

店舗名	店舗予選	開始時間	TEL
セガワールド 吉川	8月22日	20:00	048-983-0481
セガワールド 栗橋	8月23日	20:00	0480-52-7238
セガワールド 幸手	8月24日	18:00	0480-42-6618
セガワールド 蓮田	8月22日	20:00	048-768-8984
セガワールド 川口	8月24日	19:00	048-226-1191
セガワールド グリーンシティ	8月23日	20:00	048-284-7255
セガワールド 新座	8月23日	18:00	048-481-4289
セガワールド 和光	8月23日	19:00	048-465-7161
セガワールド 狭山	8月18日	18:00	042-956-6490
クラブセガ 所沢	8月23日	19:00	042-926-9009
セガワールド 飯能	8月24日	19:00	0429-72-6989
セガワールド 北本	8月23日	21:00	048-591-3284
セガワールド 入間	8月23日	19:00	042-965-1813

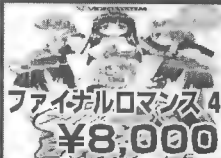
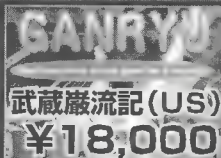
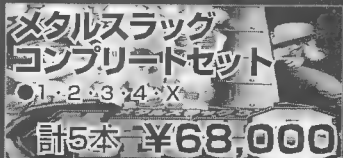
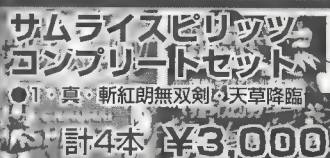
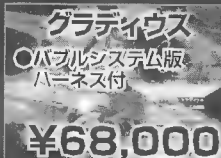
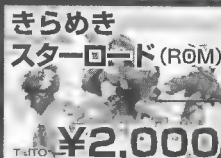
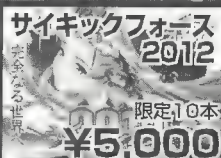
EVENT INFO 詳しくは **http://sega.jp/segaeast/** へアクセス!!

募集要項

エボリューションが付いただけ、というウワサもある本記事。相も変わらず皆様のネタを募集しています。質問・疑問からイラスト投稿、習字まで幅広く受け付けていますので、思い付いたら送ってみてください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
vf4@arcadiamagazine.com

『VF4 EVO』では、今までに無い目新しい技をちらほらと見掛ける。立ち投げで体勢崩し→下段投げ確定、など。次回作辺りでは、立ち投げで体勢崩し→下段投げ確定で体勢崩し→キャッチ確定→チェンジ→プッシュ→背後投げ確定なんてのが登場するかもね。回りくど過ぎて絶対途中で抜けられるけどサ。退屈しない連係だよね。

あ、そうそう、ここでお知らせ。もしかすると、アルカディアで『VF4 EVO』ムックを作るかもしれないから、そんときはヨロシクね。てか積極的に作りたい方向で。

★お奨めゲーム基板★

タイトル	価格	タイトル	価格
★ダンシングアイ	¥15,000	★ソウルキャリバー2	¥298,000
★プロギアの嵐	¥25,000	★鉄拳4	¥88,000
★ＫＯＦ2001限定１０本	¥30,000	★テクニクビート	¥198,000
★連邦ｖｓジオン〈GD-ROM〉	¥15,000	★Ｄ＆Ｄ2	¥28,000
★レイジオブドラゴンズ	¥88,000	★もじぴったん	¥33,000
★怒首領蜂　大往生	¥118,000	★トゥエルブスタッグ〈ROM〉	¥118,000
★デーモンフロント〈ROM〉	¥68,000	★スパイクアウトファイナルエディション	¥88,000
★ミスタードリラーＧ	¥33,000	★斑鳩　〈GDROM〉	¥38,000
★ギルティギアイグゼクス〈ROM〉	¥178,000	★エイリアンｖｓプレデター	¥33,000
★ギャルズパニックＳ3	¥98,000	★ＮＡＯＭＩマザー	¥58,000

詳しい情報はホームページへGO!

全てのアーケード情報はここから!コンテンツ充実、掲示板も盛り上がっています。

http://www.gfront.com/

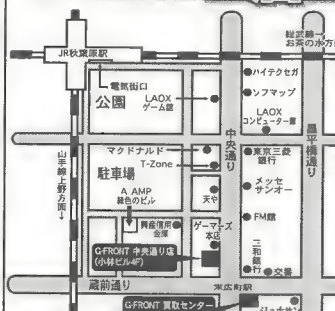
ホームページ上で買い取り価格、販売価格の確認が出来ます。

コントロールBOX
新品超特価で販売中です!!

AV7000・・・¥19,800
Σ9000TB・・・¥15,000
接続ケーブル・・・¥2,500

AV7000+Σ9000TBセット
¥29,800（お奨め!）

その他コントロールBOX	雷神・・・¥24,800
ツインラダー・・・¥34,800	風神・・・¥27,800

秋葉原にジー・フロントは2店!!

パソコンソフト・家庭用ソフトも特価品多数あり!
お客様のご来店をお待ちしております!!

ジー・フロント G-fRONT

業務用ネオジオカセットの在庫なら
G-FRONT（ジーフロント）!!
営業時間10:00～20:00 年中無休!!

中央通り店　〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-5209-3420　FAX-03-5209-3421
買取センター　〒101-0021 東京都千代田区外神田6-14-12 神田中沢ビル5F
TEL 03-5807-1685　FAX-03-5807-1686

秋葉原最大の基板屋マックへGO!

JR秋葉原駅より徒歩５分！基板初めての方から業者様まで大歓迎！TEL・FAX・メール何でもOK！

新作・旧作予約受付中！

懐かしいオールド基板から最新の基板まで
幅広く取扱っております。お探しの基板が
ございましたら是非お問合せ下さい。
（お電話・FAX・E-mail何でもOK!是非ご連絡下さい）

マックジャパン最新リスト
（情報料無料毎週火曜朝10時更新）

東　京	03-3940-6000	札　幌	011-210-6000
大　阪	06-6455-6000	仙　台	022-268-6000
名古屋	052-453-6000	広　島	082-223-6000
福　岡	092-482-6000	お近くの番号へ！	

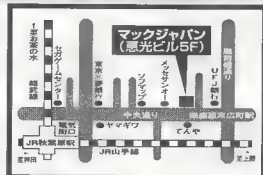
マックジャパンBOX No. 444444#
注：トーン信号でご発信下さい

店頭特価有!ぜひご来店下さい

各種コントロールBOX取揃えております。
基板初心者の方、お気軽にご相談下さい！
「○○○が遊びたい」でもOK!
ご希望にお答え致します。

マックジャパン（恵光ビル5F）
中央通り
JR秋葉原駅
JR山手線
末広町駅

（代引・振込・書留・カード各種・クレジットご利用になれます）

Arcade Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan

http://www.mak-jp.com
makjp@mak-jp.com

Tel 03-3255-0737 Fax 03-3255-0738

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5階（営業時間:平日11時～19時/土曜10時～19時/日祝10時～18時）

アーケードゲーマーふぶき応援団
～最終回～

ARCADE GAMER FUBUKI & SAKURA NOGAWA

ArcadeGamer FUBUKI

ふぶきがんばる

ふぶきちゃんのOVA4巻が、11月25日に発売されます。まだちょっと先の話ですが、4巻では、何と新しい挿入歌を歌ってるんですよ☆

この挿入歌は「ときめき！チャンス」という曲で、オープニングテーマソング「thunder of PP」よりも、もーっとノリノリで、楽しい雰囲気の曲なんです。初のお披露目は、7月7日の札幌「エモーションフェスティバル」で、みなさんの前で歌ってきました☆　初めてだったので、歌う前はすごく緊張しました。何といっても、この曲の難しいところは出だしの部分なんです。前奏ナシでいきなり声と伴奏が入るので、始まる前は失敗しないか、ドキドキでした。いざ曲が始まってみると、何とかうまく歌い出せたけど、みなさんまだ知らない曲なのにノってくれたので、すっごく歌いやすかったです♪

このときは1番だけしか歌えなかったけど、歌詞は2番もありますよ。その歌詞の内容も、すっごくカワイくて、「thunder of PP」とはまた違う、恋愛に絡んだことも含んだ歌詞になってるのです。もちろんゲームにも関係ある歌詞なので、最後まで聞いてくださいね。

本編では、ふぶきちゃんが恋愛したりすることはないけど、続編とかドラマCDが出てくれたら嬉しいな。成長していくふぶきちゃんの姿を、これからも何らかの形で演じることができたらいいなぁって思います。

OVA4巻を見てもらえば「ときめき！チャンス」を聞けるので、みなさんぜひOVAを見てみてくださいね♪

短い間でしたが、今回でアルカディアさんとはサヨナラなのです。また、どこかでお会いしましょうね！

Profile

野川さくら　TVアニメやOVA、ラジオ、ゲーム、イベントなど、幅広く活動中です。「アーケードゲーマーふぶき」の3巻は予約してくれましたか？　皆さん、応援よろしくお願いします！

最近は移動中に、よく携帯ゲームをやってます。携帯電話のゲームで遊んでたんですけど、通信料が気になっちゃって……最近はゲームボーイアドバンスを持ち歩いてます。ゆっくりお休みの時間が取れたら、とろけちゃうほどゲームをやりたいよ～！

☆「アーケードゲーマーふぶき」公式サイト
http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/

☆野川さくら公式サイト「Sakura Melody」
http://www.nogawasakura.net/

OVA Information

8月25日
発売予定！

アーケードゲーマーふぶき 3rd STAGE
「決勝！父ちゃんは覇王」
¥5,500（税抜）
VIDEO：BES-2854

Present

第七回目のプレゼントは……

8月7日発売される、私、野川さくらのオリジナルマキシシングル第三弾「星の降る丘」にサインを入れて、計3名さまに差し上げます。詳しい応募方法は、P.204のプレゼントコーナーを見てくださいね☆

「星の降る丘」
¥1,143（税抜）
LACM-4067

Old Game Museum

「1コイン天界」への挑戦

高い難度とゲーム性を誇る、カリスマ的名作。
その究極プレイとは……。

Text RED 協力 GOD鈴木 G-FRONT

(株)ナムコ

近年では作品数が激減しているアクションゲームだが、かつてはシューティングと並ぶ一大マニアック・ジャンルであった。『アレックスキッド』『最後の忍道』etc.……難度の高さ故、クリアするだけでもステータスになるようなカリスマ的作品も存在しており、アクションというジャンルの盛り上がりは、現在とは比べものにならないものだった。

『妖怪道中記』もそういったカリスマ的アクションゲームの一つであり、現在でも一部マニアには高く評価される傑作である。

このゲームにはスコアがなかったが、プレイ内容に応じて変化する5種類のエンディングが用意されていた。当時のスコアラーやマニアは、1コインで最高のエンディング――「天界」――を出すことを目標として、このゲームへ挑んでいったのだ。

今回のオールドゲームミュージアムでは、その独特で魅力的なゲーム性、興味深い攻略の変遷について紹介していこう。

地獄火

「1コイン天界」を目指したシビアなプレイにおける『妖怪道中記』のゲーム性には、アクションゲームとしては珍しい【敵の出現法則】が、大きく影響している。

このゲームの敵キャラは、マップ上の地形に付随する形で「出現場所」が決まっている「定位置敵」と、プレイ開始からゲームオーバーまでカウントされ続ける内部タイマーに応じて、マップ地形とは関係なく「出現時刻」を決められている「タイム出現敵」が混在している。

『妖怪道中記』は任意スクロールでゲームが進行するため、マップ上を進んでいく早さで時間を調節すれば、難所にやっかいな「タイム出現敵」が重ならないようにすることができた。

そして「やっかいなタイム出現敵」の最たるものが、悪名高き「地獄火」である。これは「タイム出現敵」の出現テーブル後半に、多数出現する。

通常、敵に接触しても1、2ダメージで済むが、「地獄火」に接触すると、16目盛ある体力ゲージが丸々無くなり、即死級のダメージを受けてしまう。

撃ち込めば破壊することは一応可能だが、耐久力があまりにも高く、ほかの敵をさばきながら倒すのは無理なケースがほとんど。走って振り切ろうにも、横方向のスクロールアウトでは消すことができず、立ち止まればまたすぐに画面外から現れる……。

地獄火に対しては、会話デモのある場面に地獄火の出現時刻を重ねて出現そのものを防ぐか、マップ上の縦スクロールするポイントに地獄火が出現するようにして、縦方向のスクロールアウトで無理矢理消す、といった、かなり苦しい対策を講じるしか無かった。

「1コイン天界」を達成するためには、永久パターン防止キャラであるかのような地獄火を、マップ上のどの地点で出すかを精密に管理・調整することが不可欠だったのである。

初期の天界

このゲームは全5面構成で、ステージによってクリア条件が異なっているのが一つの特徴でもある。1コインクリアを目指す上で攻略初期に大問題になったのは、4面ボス「三途ババ」の存在だ。

4面をクリアするには、ステージ道中にいる中ボス的存在の強敵、「妖木霊」「妖火霊」「妖岩霊」を倒し、彼らが持っている三種の神器「木の宝

餓鬼界

一番面白いエンディング? たろすけを含めた3人の餓鬼がいるところに、食べ物が出てきて取り合いになるが、たろすけは取り合いに負けてションボリ。

地獄界

地獄に落とされ、釜ゆでにされているたろすけ。ちなみに、筆者的には1コインクリアなら地獄界でも十分難しいし、立派だと思いますが……。

エンディングコレクション

さまざまな苦労を乗り越えてお釈迦様のところまで辿り着いたたろすけは、その行ないによって転生する世界が決められるのだ。無駄な殺生をしたり、欲深いと判断されると、天界はおろか、人間の世界にも戻れないぞ。行ないが悪くなるにつれ、人間界→畜生界→餓鬼界→地獄界と悲惨な(面白い)エンディングになっていく。天界の具体的な条件はステージ5・輪廻界で、敵を一匹も殺さず、お金アイテムを一つも取らないこと(厳しっ!)。間違ってカエルを一匹踏んだだけでもダメなのだ。

地獄の道中・名場面集

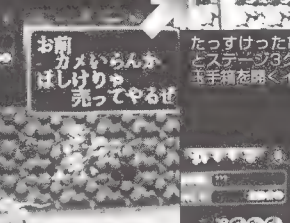
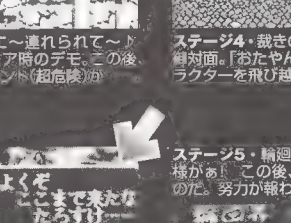
妖怪道中記は、旅の途中で出会うさまざまなキャラクターや凝ったイベントの数々も実に魅力的だ。竜宮城でもらった玉手箱を開けたらジジイになってしまったり、ニセ神の池があったり……。ステージクリアの条件が、単純にボスを倒すというものばかりでないのも面白い。

ステージ1・地獄入口のスタート地点。ここからたろすけの地獄道中が始まるのであった。

ステージ2・苦行の道の途中には「神の池」があり、事実上の1upであるハートをもらえる。

ステージ3・幽海のクリア条件は、悪ガキ3人組から亀を助ける（買う）こと。3万も取られるので、ここまでにお金を貯めておかねばならない。

たっすけった亀に～連れられて～♪とステージ3クリア時のデモ。この後、玉手箱を開くイベント（超危険）が……。

ステージ4・裁きの谷のボス「三途のババ」と御対面。「おたやん渡り」を使えば、このキャラクターを飛び越えて行ける。

ステージ4クリア後の演出。三途の川を越えると、えんま大王がぁ！ 天国に行けるか地獄に堕ちるかは、この先の行ない次第だ。

ステージ5・輪廻界をクリアすると、お釈迦様がぁ！ この後、たろすけの運命が決まるのだ。努力が報われる瞬間である。

「火の宝」「山の宝」をすべてそろえて「三途ババ」に見せに行かなくてはならない。

しかし、この3体の中ボスがいる場所を巡り彼らを倒していると、それだけでかなりの時間をくわれてしまい、5面で地獄火がとんでもない場所に出現して殺されてしまう……。

攻略の初期においては4面で三種の神器をすべて集めることと、5面における地獄火の出現タイミング調整は、両立不可能と考えられていた。

そこで考え出されたのが、三種の神器を集めずに三途ババをクリアしてしまうという荒技（バグ技?）。

これは当時のゲーメスト誌上で「おたやん渡り」などと呼ばれていたもので、「首つき」という空中敵を踏み台にして、三途ババの上を強引に飛び越えて先に進んでしまうという、冗談のようなパターンである。

そもそも、ステージクリアの条件になっている重要なイベントを、強引なバグ技を使って無視して進んでいるのに、その後、何事もなかったかのようにゲームが進行すること自体どうかしている。

いずれにせよ、初期の「1コイン天界」は、アーケード史上有数のユニークさと実用度を併せ持つ、奇妙な攻略の発見によって達成されたのだ。

そしてこの「おたやん渡り」の発見が、『妖怪道中記』の攻略過程において、大きなターニングポイントだったことは間違いない。

当時のゲーメストにおけるハイスコア集計でも、「おたやん渡り」使用による「1コイン天界」の達成をもって集計は終了。この段階で『妖怪道中記』から離れていくマニアも多かった。

究極の「天界」

「おたやん渡り」の発見、それを使った「1コイン天界」の達成により、完結したかに思えた『妖怪道中記』の攻略。しかし、ごく一部のプレイヤーたちは、究極のプレイを求めてこのゲームにこだわり続けた。

攻略初期には不可能とさえ思われた、正攻法で三途ババを越え天界を目指す「1コイン三種の神器天界」への挑戦である。

当然、「おたやん渡り」使用パターンによる単なる「1コイン天界」とは、比較にならないシビアさを要求されるわけだが、それでも三種の神器を集めての「1コイン天界」は後に達成されることとなる。「イテイテ2回」、つまり全面通して2回しか敵に接触せずに、「三種の神器天界」を達成したプレイヤーすら存在しているのだから恐ろしい。

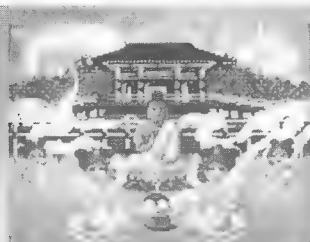
ゲーメスト誌上に「おたやん渡り」使用による、極めて詳細な「1コイン天界」の攻略が掲載されていたことの影響が大きいのだろう。いまだに「1コイン天界」=「おたやん渡り」と思っている人も少なくないようだ。

しかし、ごく一部の超マニアックなプレイヤーは、『妖怪道中記』というゲームを、ここまで遊び尽くしていた。

たどり着くゴールは同じ天界であるにもかかわらず、あえて難しい過程を選択し、それに挑戦する「三種の神器天界」という遊び方。

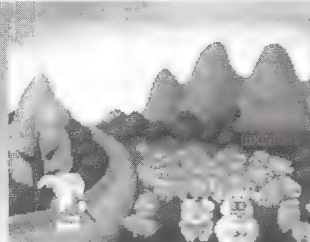
それは、純粋に『妖怪道中記』が好きなプレイヤーに与えられた、カリスマゲームとしての器が可能にした、至高の遊び方なのだろう。

『妖怪道中記』発売からは既に15年が経過しているが、この名作と「天界」に挑んだ先人たちによって織りなされた、その奇妙で興味深い攻略のストーリーは、スコアとはまた違ったところにある、滋味豊かなゲームの面白さを、今でも我々に語り掛けてくれている。

天界

ベストエンディングの天界で、天女様に囲まれて嬉しそうなたろすけ。当時は「俺だったら人間界の方がいい」などと言うゲーマーが後を絶たなかった。

人間界

これも面白いエンディング。弔問客がたろすけの亡骸に手を合わせていると、棺桶に収められていたたろすけがムックリと起き上がり、弔問客が仰天!

畜生界

畜生界に落ち、ブタの姿で生まれ変わってしまったたろすけ。農家の養豚場のように見えるんですが、この後食べられちゃったりするんでしょうか?

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

懐古芸夢成り上がり物語　レゲー鉄砲玉
Text：福田 栅太郎

早く幹部になるんじゃ〜!!

「レトロゲームを制する者がアーケードゲームを制す」

平成14年、秋葉原では『ニンジャマスターズ』のROMが高額で取引され、新作ゲームの中にもレトロゲーム（以下レゲー）へのオマージュが含まれた作品や、レゲーにヒントを得た作品が発売されていくレゲー黄金時代である。

そんな社会背景が、業界の隅に一つの組織を産み落とした。裏社会にレゲーを武器として暗躍する超組織、二代目悪流嘩（あるか）組である。組織の活動目的は主に以下の通りだ。

●レゲーに特化したネタ
●レゲーに関する活動調査

である。それらの活動で勢力を拡大し、アジア圏内にジャパニーズレゲーコネクションを浸透させることが、今年度の組織目標なのだ。

そして今、悪流嘩組を極道とプチ勘違いし、二人の漢「おじゃ」と「サク」が組に命を預けた！

おじゃ：「悪流嘩組の猿渡組長はレゲーが好きらしい。そこで……」

サク：「レゲーに詳しくなって幹部に取り立ててもらおうって寸法ッスね！」

というわけで、この二人が野望の為に鉄砲玉よろしく飛び出して、レゲーに関するネタを体当たりで究明していくのが当ページの主旨……にしたい。

コミケに殴り込みじゃー!!

サク：「おじゃのアニキ、組長への上納金（レゲーネタ）が滞ってるッス！『蒼穹紅蓮隊』、いやさ早急にネタを探しましょう！　っていうか、自分はレゲーの定義がよく分からねえッス。どっからどこまでがレゲーなんスカ？少し古けりゃ何でもレゲーなんスカね、ねえ、どーなんスカねぇ!?」

おじゃ：「うっせーな、とりあえず小泉首相は新作ゲームだろ。しかしオメェの言う通り、このままじゃ幹部にのし上がるどこの話じゃねぇな」

サク：「まずはオイラたちがレゲーに詳しくなるために『レゲーネタ』探しに出るってぇのはどうッスかねえ？　どーなんスカねぇ!?」

おじゃ：「うっせーな。しかし一理あるな。んじゃあ組の若頭代理補佐・マッスルのアニキから情報を聞きに行くぜぃ」

マッスル：「……ふーむレゲーか。それなら東京ビッグサイトで開催される夏の祭典コミックマーケット62に殴り込むといいだろう。そこなら堅気のレゲーサークルが参加している……」

おじゃ：「さすがは若頭（以下略）。そのサークルさんたちと盃を交わしてレゲーのイロハを極めてこい、と」

サク：「アニキ、早速向かうッスよ！」

マッスル：「……けど最近はサークルの数が少ないって……聞いてないか」

次号、コミケリポート編につづく!?

鉄砲玉紹介

おじゃ：なんでもサクに押し付ける面倒くさがり屋。でも上にはいい顔をするセコイヤツ。ちょっぴり将来が不安な27歳♥

サク：自分がレゲーに詳しいことに気付いていないが、真面目で気のいいヤツ。でもやっぱり将来が不安な26歳♥

今月の情報 コミックマーケット62

東京ビックサイトで行なわれるコミックマーケット62の2日目（8/10）に参加し、東館にレゲーサークルがあるか調査すべし。これでイッパシのレゲー組員になれる……はずだ!?　見掛けたら声を掛けてくれよな！

ビデオゲーム勘違い劇場 スレチガフフタリ

皆さまこんばんは。レゲーの知識が通常生活に影響し、コミュニケーションに微妙なズレが生じる場面をクローズアップする「スレチガフフタリ」の時間です。

▶シーン再生

おじゃ：「W杯はブラジル代表が勝ったな。あの選手が大活躍だったらしい。名前忘れたけど」

サク：「あの娘も苦労人だから喜びもひとしおですね」

おじゃ君の「あいつ」とは当然ロナウド選手のことであり、レゲー依存症重度のサクの脳裏には「カイザーナックル」のライザ（ブラジル代表）が最終奥義サンバデ・エクセレンテを放っているシーンが浮かんでいます。見事にすれ違ってますね。「ブラジル」というキーワードにリンクする記憶と、レゲー依存症の進行具合をまとめてみました。

〈軽度〉
●『ストリートファイターII』に登場するブランカ
●『ジャイアントグラム2000〜全日本プロレスリング3 栄光の勇者達〜』に登場するボボ・ブラジル

〈重度〉
●『ファイナルファイト2』に登場する日系ブラジル人カルロス宮本
●『カイザーナックル』に登場するライザ

〈処置無し〉
●『ファイターズインパクト』のプロローグで出場選手が何者かに惨殺されてしまった大会があり、その開催地がブラジルだった

日常の会話でとっさにこれらのレゲーネタが出るか否かで、レゲーマーとしての資質が問われます。

今月の勘違い写真ライザ嬢「カイザーナックル」より

華麗なキックで優勝したライザ。その決定的瞬間を激写！

コマンドは↓タメ↙←↙↓↘+中キック大キック同時押した

急募

レゲーのおいしいヤマを上納金代わりに提供したいという無頼漢を大募集中！　レゲーを対象にした活動、同人サークルやゲームセンターのレゲーコーナー情報も募集しています。紹介してもらいたいレゲー同人誌、グッズなどレゲーに関するモノ、イベント何でもアリだ！　助けると思って下記住所まで送ってくれぃ！　Eメールで投稿する場合はゲー事典に書いてあるアドレスまでよろしく！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
レゲー鉄砲玉係

ゲー事典 もちろん自分たちでも探すつもりですが、レゲーに関するネタを読者の皆さまから募集しています。同人サークルの宣伝手段から、かつてのレゲーを開発した方からの声などのアブナイ話まで何でもオーケー（要望があればモザイクもかけます）。レゲーの熱いゲームセンターがあったら、教えてほしいデス。　宛先はlocation@arcadiamagazine.com

ゲームセンターよく見る伝

Text：福田 柵太郎

お題　ワールドヒーローズ

このゲームをファーストフード店員風に紹介すると「いらっしゃいませ。『ワールドヒーローズ』セットですか？　ご一緒にラスプーチンはいかがですか？　お飲物の方は？　マッスルパワーですね。オーダー覇極道テイクー」とマニュアル解説に成り果て、よく分からなくなるので普通に解説しましょう。

歴史上の英雄（？）が大集合

『ワールドヒーローズ』はネオジオを支えたゲームメーカー、アルファ電子が制作した格闘ゲームです。世界一を決める大会は『ストリートファイターⅡ』など古今東西いろいろありますが、時間軸を絡めた世界大会は『ワールドヒーローズ』くらいのものでしょう。

大天才のブラウン博士は「ぼくちんのタイムマシーンで、歴史上の人物をかっさらってきて、闘わせればいいじゃん。あーこりゃこりゃ」と思い付き、強そうな英雄を選出してしまいました。

なぜ英雄と呼ばれているのか分からない人もいますが、それは人それぞれでしょう。ちなみに私の心の英雄は「蝶野」であったり「ミニモニ。」であったりするので、深く突っ込むのは無粋というものでしょう。

ゲーム内で英雄たちは結構スゴイことになっています。プレイヤーの中で本物のジャンヌ・ダルクを見た人はいないと思いますが、少なくとも刀の先から火の鳥を飛ばしたりしないでしょう。

性格は高飛車な女王サマタイプで、そっち系属性の皆さまには大好評であったとか。

しかも、ジャンヌはフラッシュソードという無敵技がえらく強く、

「基本的に待って相手が動いたらフラッシュソード、相手が跳び込んできたらフラッシュソード」

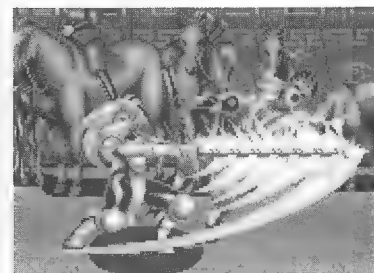
と無慈悲な戦法が町のあちこちで見られました。投げキャラのマッスルパワーでは近付くこともできずに削りコロされてしまいます。ええ、そうです。じゅうぜろです。

『ワールドヒーローズ』を高性能な歴史シミュレーターとして考えれば、世界一強い英雄はジャンヌ・ダルクということになりますね。

だれも歴史を変えることはできませんが、過去に思いを馳せることは自由です。『ワールドヒーローズ』をプレイすることで、あなたは英雄たちの心に触れることができるのです。

さらに、続編をプレイすることにより、彼らへの理解が深まることは間違いありません。おまけに、神棚へMVSカセットを飾れば英雄的運気が倍増します。

21世紀の学習教材として、世界の子供たちに対してアミューズメント業界がイチオシするツール、それが『ワールドヒーローズ』なのです。

空飛ぶ軍人ブロッケンに、愛を語る怪僧ラスプーチン。ドイツとロシアのプレイヤーは彼らを英雄と認めているのかどうかはなはな疑問だ。

ジャンヌ女王さまの必殺技フラッシュソード！　さすがに強過ぎるので続編では弱体化した……のだが、それでもやっぱり強かった（笑）。

放置新聞

「放置ゲー」すなわち、一切の操作をせずに1面クリアできる（こともある）ゲームについて研究する当コーナー。

今回はトライアミューズメントタワーさまから「ミサイルコマンドで放置成功」との一報が！　『ミサイルコマンド』はトラックボールで照準を操作し、降り注ぐ敵の核ミサイル群から地上の都市を守るというゲーム。都市は6カ所に配置されており、すべて破壊されるとゲームオーバーです。早速編集部で試してみたところ、序盤の面は思ったより攻撃がヌルく、放置でまさかの2面クリア達成!!　放置ゲーとして、非常に高いポテンシャルを持っています。

この作品の放置プレイを語る際に重要なのは、普通にプレイしていても放置状態に突入するケースがあることです。このゲームはプレイヤーが撃てる迎撃ミサイルに弾数制限があり、迎撃ミサイルを撃ちつくしたり、3カ所あるミサイル基地が全滅したりすると、プレイヤーは何もできません。そのステージの攻撃が終了するまで、残っている都市に敵のミサイルが当らないことを祈るだけの、強制放置プレイ状態となってしまいます。

そうなのです！　『ミサイルコマンド』は、通常プレイの延長線上に、極めて自然な形で放置プレイのハラハラ・ドキドキ感を織り込むことに成功した、歴史的作品だったのです！

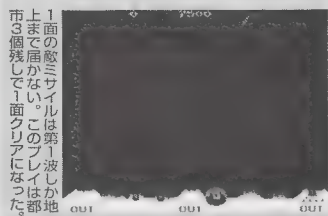
アタリはこのゲームを通して、核戦争の恐怖と放置プレイの悲喜を伝えようとしたのではないでしょうか？　さすがは核兵器を実戦投入した国のゲーム。内包されたメッセージの中に、シャレにならない奥深さが光っています。

Text：RED

今月の「放置ゲー」

『ミサイルコマンド』

（1980年／アタリ）

今は亡き、米国・アタリ社による、核戦争をテーマとした作品。照準を動かして敵ミサイルを迎撃する内容で、敵の攻撃を「避ける」という要素は一切無い。3カ所のミサイル基地にはそれぞれ10発の迎撃ミサイルが配置されており、この30発で1ステージを凌ぐのだ。ミサイル基地を破壊されるとピンチ！

1面の敵ミサイルは第1波しか地上まで届かない。このプレイは都市3個残しで1面クリアになった。

5回目を迎えた放置新聞です。多くの皆さまからの情報により、意外にも夏を越せそうです。しかしネタのストックは相変わらず底が見え見えです。というわけで引き続き放置プレイで1面クリア可能なゲームを募集しています。宛先は「〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10（株）エンターブレイン アルカディア編集部 放置新聞係」まで。

若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は覇王だが、どうやら自作の模様。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十三話：時代は"進化"する

こんにちは、健太です。前回、僕らはバーチャ界屈指の巨大イベント『TB杯』の出場権を賭けて、予選大会に出場。そしてたどりついた決勝戦、なんとか中堅の僕が、相手チームの大将ベネッサを引きずり出したんだけど……。

有利＝不利？

ベネッサ、それは僕にとってほとんど未知の敵だ。もちろん、イントルードフックをはじめとするいくつかのメジャーな技や、その簡単な性能は知っている。でも、実際にベネッサのスペシャリストと対戦した事は無いに等しい。

「ケンタ、普段通りでいいぜ」

「ハ、ハイ！」

「さて、追い込まれました隅田川総合格闘会チーム！　大将の登場です」

ぴろりーん

完全逆二択　拳王

7377勝　1208敗　勝率86％

うわっ、何だこの勝率！　こんな称号のベネッサ、見たことないよ。

ファイト、ワン、レディ……

開幕の選択肢は、立ちハンチから の連係にしよう　いきなりドがって ムエタイにチェンジするベネッサ、結構多いからな……。

ガッガッ……バシィーーーン!!

うげッ！　このベネッサ、まだ連係の途中だというのにイントルードフックで割り込んできやがった！

ピチ……バシィーーーン!!

またかよ！　今度はしゃがパンカウンターから投げを狙ったところにイントルード！　くっそ～、何を打っても割り込まれる……そうか、ミドルスピンキック（※1）だ！

バイ～ン……シュタッ

あっ！　僕のバカ！　カウンターで当てちゃダメじゃん!!

ガイーン！　ボスボスボフ

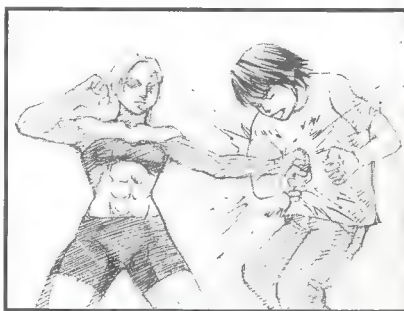
ケィ、オゥ

あうう～。何もできなかった。

「すんません……」

「なあに、上出来さ。なあテツ？」

「もちろん。十分さ」

え？　あれだけで十分だって？

激戦、終幕

ファイト、ワン、レディ……

「ツムジ丸さん、ホントに大丈夫なんですか？」

「まあ、見てな」

テツさんと大将ベネッサの一戦は、一瞬でカタがついた。こちらが有利な場面で繰り出されるイントルードを、テツさんはほとんどガード。最終ラウンドでは、なんとバックダッシュでスカしたスキに、崩撃雲身双虎掌をたたき込むという余裕ぶり。

フッフッ　ハア～!!

ケィ、オゥ

「テツさん、やるッス！」

「いやいや、これもケンタくんとの試合を見たおかげだよ。情報の有る無しで全然違うからね」

「僕は一方的にやられただけのような気がするんですけど……」

「相手がどんなタイプのベネッサかっていう、最重要の情報を仕入れる事ができたから、十分だったよ」

「つまり、お前が瞬殺されようと、大接戦の末惜敗しようと、同じって事だな」

「しょ、しょんなあ～」

「ウハハ、まあそれは冗談だけど、テツが相手のタイプを知りたかったってのは本音だな。イントルードの使用頻度と、どちらの構えを主体にするヤツかって情報は特に、だよな」

「ああ」

「なるほど。僕の腹崩れ9回も、無駄じゃなかったってわけですね」

「ウッシッシ、ケンタさんのジャッキー、ひどい腹痛に襲われてたッスもんねえ。常に前屈み！」

ケッ、ハニワまで馬鹿にしやがって。

「ハニワよ。レイフェイにさばかれまくって具合悪そうに腹を抱えてたのは、どこのラウだったかな？」

「うっ」

テツさん、らしからぬツッコミ、ナイスです！

「てめえら両方とも、本戦までに新キャラ対戦1000本ノック決定な。覚悟しとけよ」

「ひ、ひいいいいい」

こうして、僕らの予選大会は無事勝利という形で幕を閉じた。しかし、この時まだ、誰も新しい時代の足音に気が付いてはいなかった……。

ツムジ丸のVF講座

今月は、苦手意識を持つ人の多いベネッサ戦について。実を言うとこれ、キャラ対策はもちろん、相手のクセまで分かってないとかなりキツイ。少なくとも、イントルードフック、カットアッパー、パーリングコンビネーションといった不利な状況で使われる技の使用頻度は把握しておこう。特にイントルードフックを多用してくる相手は要注意。有利な場面であえてバックダッシュしたり一点読みで立ちガードするとかの対策も忘れずにな。あと、構えに関する対応も重要だ。相手がムエタイスタイルなのに中間距離でシャドースライサー（全回転の回し蹴り）を警戒なんて事の無いようにな。

イントルードフックは最も警戒すべき技。ムエタイスタイルのやつは特に避けやすいから気を付けようぜ。コンボも痛えぞ。

Original Game
©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

3Dミニ講座
※1：全回転の中段技。カウンターヒット時に受け身を取られると反撃されてしまう。※2：東京にあるセガ直営店の一つ。※3：今回のロケーションテストでは、専用カードを購入しないとプレイできなかった。※4：ロケーションテストの略。ゲーム発売前に、インカムやゲームバランスの調査目的で行なわれる。※5：小覇王で十段に10連勝すると覇王に昇格できる。

花輪啓太郎（ハニワ）
20歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台はネオプラネット。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格でシューティングの腕前は随一。ほかのジャンルも適度にたしなむ。今年の1月、28歳になった。

新風、吹き荒れる

ヴヴヴヴヴヴ……

予選大会が終わって2週間ほどが経過したある日のこと。仕事中に僕の携帯が突然振動を始めた。さては、こないだようやく電話番号をゲットしたヤンヤンちゃんから、デートのお誘いＤＥＷＡ!?

「おう、ケンタか？」

「なんだ、ツムジ丸さんかぁ」

「なんだとはなんだ。まあいい、すぐ渋谷に来い。大ニュースだぜ！」

「え〜、まだ仕事中ですよ」

「あ、そう。残念だなあ。ヤンヤンちゃんもすぐ合流するってのに。今日は暑いからきっと……」

プッ。 プーッ、プー……

ん？　ヤンヤン＋暑い……**ゴクリ。**

「か、課長」

「ん、何だね堀越君」

「急に体調が……」

そんなこんなで、僕はツムジ丸さんに指定されたハイテクセガ渋谷店（※2）にやって来た。

「あらら、ケンタちゃん。ずいぶん早いじゃないの。仕事とやらはどうしちゃったのかな？」

「い、いや……あの……」

「ウハハ、まあ許してやるか」

店内を見回してみると、奥のほうに黒山の人だかりができている。

「ほら、あれがお前を呼んだ理由さ」

そのとき、人混みの中からヤンヤンちゃん登場。期待通り、薄着だ♥

「ふぅ。何かすごい変わってて、難しいです……。あ、ケンタさん」

ん、変わってる？　何が？

「いいから早く見てこいよ」

人だかりのほうに行ってみると、そこには隔離された筐体が2セット。どうやらバーチャ4みたいだけど、何か違うなあ。ん、まさか！

『**EVOLUTION**』

筐体の上に目をやってみると、そこには『進化』を意味するアルファベットが！　しかも、見慣れないキャラの絵まで！

「新キャラも二人追加されてんだぜ。旧キャラもかなりの変貌だし、あれはもう新作と言っていいだろうな」

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。ニューバージョンのロケテストが始まると、それを見に行ったヤツが自慢げに変更内容を語ったりするのはよくある話。まだ見たことないヤツにとって、コイツは厳しい状況だよなあ。

その技、エボではヒジ確定だぜ

（ネガティブ指数79.9%）

新バージョンでの変更点を知ってるんだぜという事をアピールしつつ、それを言い訳に使う、まさに一石二鳥だ。これに対して無理に反撃しようとすると、逆に相手を調子付かせてしまう事になりがち。もしエボのことを知っていたとしても、ニコリと笑って「そうなんだ。バージョンCでよかった〜」と切り返すのがスマートだぜ。

ようし。じゃあ、さっそくカードを買って（※3）、と。

「私も、もう1回やろうかな」

そして、僕はヤンヤンちゃんと一緒に列に並んだ。

「……なんか、バージョンCとは全然技が変わってるねえ」

「そうなんですよ、ケンタさん。サラは、ヒザが無かったりとか……」

「ええっ!?」

そんなことを話しているうちに、僕の番がまわってきた。なんか、ドキドキするなあ。

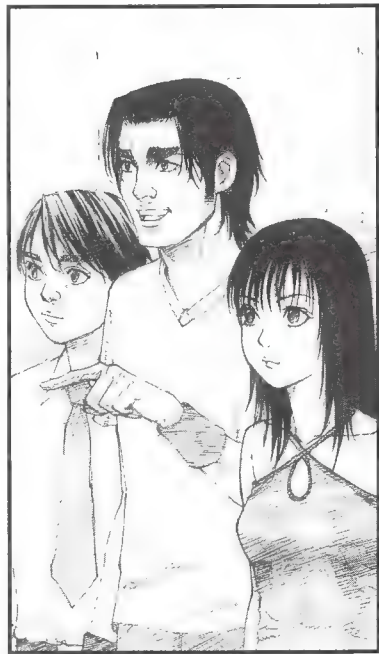
ファイト、ワン、レディ……

果たして、ジャッキーの変わりようはスゴかった。ヒジは手刀になってるし、ヒザはプチダッシュハンマーみたいになってるし、ビートＰＫは3発目が無いし……。

「ツ、ツムジ丸さん！　なんかスゴいことになってます。ムフゥ」

「ね、ね、すごいでしょ？」

「二人とも興奮すんなって。まぁ、ロケテ（※4）は混んでてあんまりできないし、今日はこれぐらいにして帰るとすっか。発売してから、じっくりやったって遅くはないぜ」

「それもそうですね」

こうして、僕らが帰ろうとしたその時……！

「おう、仲良し軍団はお帰りかね？」

そう言って登場したのはほかでもない、関東臥龍館のボス『伯符』だ。

「キミたち甘ちゃんだねえ。ウチらはもうデータ班が調査開始だぜ」

ぐぬぬ。相変わらずの憎まれ口を。

「ほほう。ずいぶんとせちがらい遊び方をしてますな。ところで、アリゾナ州を中心に現在も血を受け継ぐネイティブアメリカン、レッドボア族のこんな諺をご存じかな？『慌てる乞食はもらいが少ない』とね」

「うぬ……。見てろよ、ＴＢ杯本戦では血を見せてやる」

「あ、そうそう、こんなのもあったな。『弱い犬ほどよく吠える』」

憎まれ口では、ツムジ丸さんの方が上だったみたい。伯符は顔を真っ赤にしてどこかに行ってしまった。

「ツムジ丸さん、すご〜い！　あの諺って、インディアンのものだったんですね。私、知らなかった」

「そうそう、僕もびっくりでしたよ」

「いや、さっき作った」

………。

エボ談議

その日の夜、『しゃがむ青年隊。』の5人はジョナサンに集結。目的はもちろん、エボ談議だ。

「ツムジ丸さん、カード関係って、どうなるんスかね？」

「どうも、完全に新規スタートになるらしいぜ」

「ええ〜っ？　マジですか？　せっかく僕も名人までいったのに〜」

「オイオイ、自作ちゃんがそのセリフを口にすんのか？」

……まさか、バレていたとは。心なしか、ヤンヤンちゃんの視線が痛い……。

「い、いやでも、7連勝（※5）までは自力だったし〜、やっぱ覇王戦できないとつまんないし〜」

「ケンタさんの言う通りッス!!」

「なんだ、お前も自作かハニワ」

「い、いや……自分は8連勝まで自力だったッス!!」

「ウハハハ、まあいいってことよ。どっちにしろ、段位も戦術も組立て直しになるしな。そうそう、ＴＢ杯本戦も少し延期になるらしいぜ」

「ふむ……。ところでツムジ、新キャラはどうだったんだ？」

そうか、テツさんはまだ見てないんだ。

「う〜む。まだ何とも言えんな。ＴＢ大会に絡んでくるかも読めないし。まあ、ウチの店に入荷してからじっくりやろうや」

そうだ、僕らは大会に向けて、戦術を練り直さなきゃならないんだ。僕も頑張らなきゃ！

次回予告

バージョンCとエボリューションの違いに翻弄される「しゃがむ青年隊。」。ＴＢ杯本戦に向け、血のにじむような（？）調整が始まる！

今月のケンタ
しゃがむ青年隊☆健太　十級
1勝　2敗　勝率33％（エボ）

ゲー事典 このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太'sバーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界　接続

第32回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

PlayStation 2用のパッドで業務用ゲームをプレイしよう!!

近ごろは、ジョイスティックでの操作が苦痛に感じるほど疲弊した若者や、コントロールパネルから響き渡るカタカタガチャガチャという機械音でお隣りさんとケンカになるケースが増え、社会問題になっているという。……というのはウソにしても、ときにはパッドでプレイしたいと思うこともあるだろう。そんな望みを実現するアイテムを作ってみたぞ。

業務用ゲームをパッドで遊ぼう！

概略を知る！

今回は、家庭用ゲーム機のコントローラで業務用ゲームをプレイする手法を考えてみた。

業務用ゲーム基板にコントローラを接続するといっても、家庭用ゲーム機とコントローラとはシリアルで、業務用ゲーム基板とゲーム筐体やコントロールボックスとはパラレルでやり取りしているので、そのままでは接続できない。

最近ではコントローラといえどもマイコンを内蔵しており、動作に必要なクロック、データなど各信号のやりとりを行なっているので、ゲーム基板とコントローラをシリアル接続するのはかなり難しい。

その一方で、家庭用ゲーム機のコントローラをパラレル対応させるのは、比較的容易だ。従って、今回の記事では、コントローラをパラレル対応にするという現実的な手法を採用した。作例では入手性の良さからPS/PS2用のデュアルショック 2を使用してみた(以下パッド)。

都合のいいことに、このパッドの内部を調べてみると、ボタン部とシリアル信号変換部がコネクタを抜くだけで分離できるという、「改造が容易な構造」であることが判明した。普通はパターンカットが必要だったりと、結構面倒なのだ。

完成写真

写真はデュアルショック 2とJAMMA中間ハーネスが合体したもの。今回はこれを作ろうというわけだ。ゲーム基板のJAMMAエッジコネクタと、JAMMAハーネスの間に挟み込んで使うようになっている。つまり、ゲーム筐体だろうが、家庭用のコントロールボックスだろうが、使う環境を選ばない。

パッドの分解と加工

加工のポイント

ボタン部は、シート状の基板にパターンが作られている。シート基板には、じかに半田付けすることはできない(熱で溶けてしまう)ので、シリアル信号変換基板からコネクタを取り外し、そこに半田付けする。

コネクタのピン配列については下記を参照してほしい。ピン配列を調べてみたところ、共通端子が三つあることが判明した。共通端子とは、各ボタンの端子の片側を集合させて、一つの端子にしたもののことである。

パッドを分解したところ。シリアル信号変換基板とボタン部が分離できるようになっている。

コネクタピン配列

作例では
□ ボタンSW 1
△ ボタンSW 2
× ボタンSW 3
○ ボタンSW 4
に配線してある。

ピン(上段)	R2	△	×	共通端子2	共通端子1	アナログ切替	方向キーLEFT	方向キーRIGHT	L1
ピン(下段)	R1	○	□	共通端子3	スタートSW	セレクトSW	方向キーDOWN	方向キーUP	L2

(左端18、右端1)

ちなみに L1、L2、R1、R2は未接続

・L1、L2およびR1、R2は、パッド上部の押しボタンスイッチのこと。

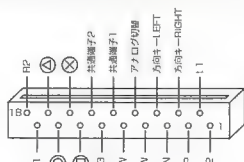
・今回の製作を行なう場合は、共通端子の2と3は互いに接続する。

・SW=スイッチ

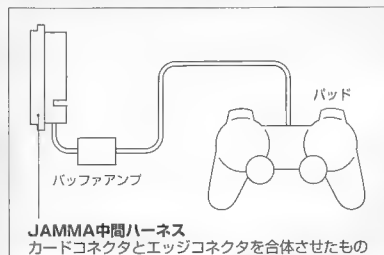
共通端子1	スタートスイッチ、セレクトスイッチ、アナログ切り替えスイッチ用
共通端子2	方向キーおよび各押しボタンスイッチのデジタル出力用
共通端子3	方向キーおよび各押しボタンスイッチのアナログ出力用

作業は自己責任で

作業は自己責任で行なってほしい。なお、ソニー・コンピュータエンタテインメントは本記事とは無関係なので、問い合わせはしないこと。しないだろうけど……。

ゲー事典　お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

バッファアンプについて

ボタン部からのケーブルの引き出しは、前述の「改造が容易な構造」により簡単なものの、このパッドはボタン部まで感圧式であるために、実際の使用にはバッファアンプが必要。直接基板につないでも、相当強く押さない限り、押したことを認識しないからだ。バッファアンプを介すると、ボタンを常に強く押しているかのような状態になるので、違和感無い操作が可能になる。作例ではパッド内部にバッファアンプを内蔵したが、内部はかなり狭く加工しにくいので、下図のようにバッファアンプを外部に出してしまうのも一つの手だ。

JAMMA中間ハーネス
カードコネクタとエッジコネクタを合体させたもの

アナログスティックについて

パッドに付いているアナログスティックは、そのままゲーム基板に流用できることが判明! ただしゲームごとに接続方法が異なるので、つなぎ変えが必要だ。

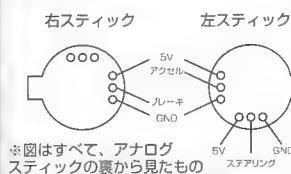
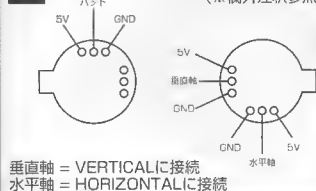
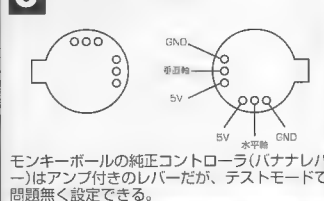
A アウトラン/ターボアウトラン パワードリフト

※図はすべて、アナログスティックの裏から見たもの

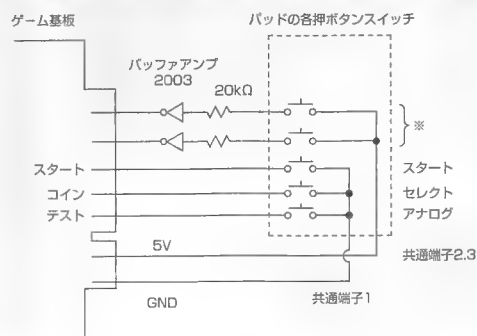
B ゾンビリベンジ/D.ベースボール（※欄外注釈参照）

垂直軸 = VERTICALに接続
水平軸 = HORIZONTALに接続

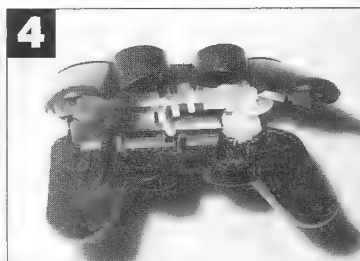
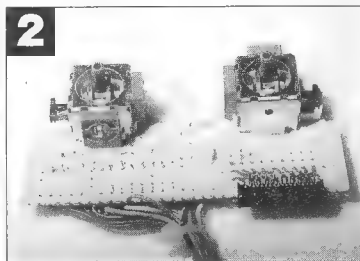
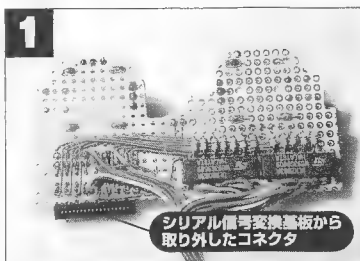
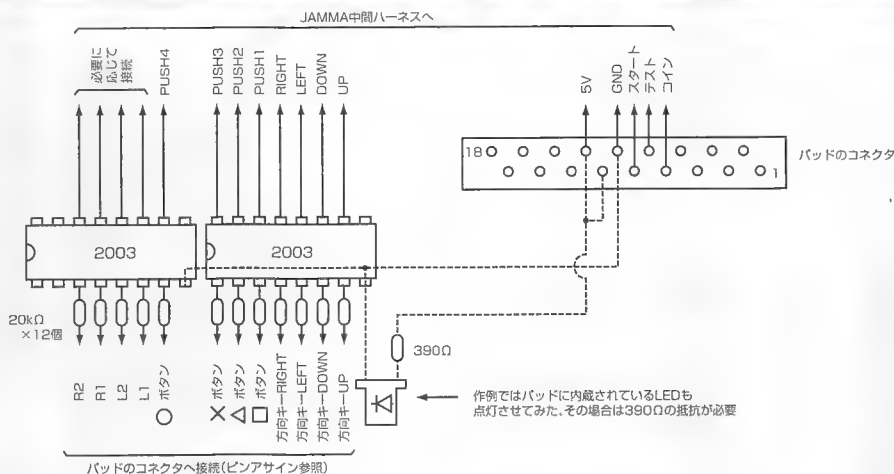
C モンキーボール

モンキーボールの純正コントローラ(バナナレバー)はアンプ付きのレバーだが、テストモードで問題無く設定できる。

☆不要なパッドがあれば、アナログスティックのみを取り出して流用するのもアリだろう。

バッファアンプの製作

バッファアンプ回路図

部品表		
品種	型番	数量
アンプIC	NEC μPC2003または 東芝 TD62003など	2
抵抗	20kΩ	12
カードコネクタ	JAMMA用56ピン	1
エッジコネクタ	JAMMA用56ピン	1
etc.	ユニバーサル基板 線材など	適量

※図には二つしか書かれていないが、実際には方向キーや押しボタンの数だけバッファアンプがある。

バッファアンプ実体図

2 アナログスティックは、ユニバーサル基板でオリジナルと同じ位置に取り付け。

1 基板の作例。抵抗値が実験的に変更してあるが、実際には20kΩぐらい。

4 組み立て直前の全体図。シート基板やコネクタ類を破損させないように注意。

3 組み立て。写真のように、L2、R2のシート基板を押しボタンに挟み込む。

ゲー事典 **D.ベースボール(NAOMI版)のバットコントロールについて**:アナログスティックは中央で停止する。つまりバネが効くのは半ストロークだけ。しかし、テストモードにて、半ストロークでフルスイングになるように設定できる。

HARDWARE MUSEUM

~想い出のゲーム基板たち~

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1995年／平成7年

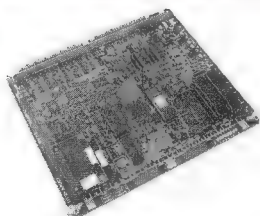
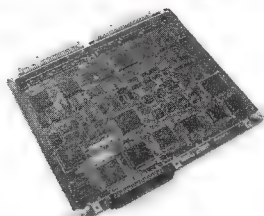
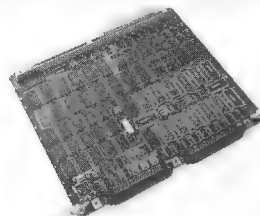
ナムコ

サイバーサイクルズ

- 開発元 株式会社ナムコ
- 発売元 株式会社ナムコ
- ジャンル レースゲーム
- 操作系 アナログ3系統&視点切替ボタン

システムボード	SYSTEM SUPER22
CPU	68EC020F
サウンド構成	PCM音源
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 +5V/+12V電源

バイクレースゲーム初の3Dポリゴンゲーム

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

CPU基板。CPU、音声回路、波形ROM、設定保持用EEP-ROM、プログラムROMを搭載。

DSP基板。画像処理のためのDSPを搭載。ポリゴンの描画は、この基板が担っている。

CG、CCR、PTR、SCSの各ROMを搭載するMROM基板。データ類のROMが集中している。

用語解説

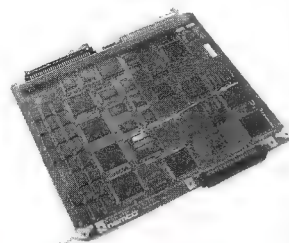
基板のバージョン：本作はバグ取りのために、バージョンCが最終版。ちなみにナムコ特有のバージョン略号は"CB"。普通CB1～CB3と数字が変わるのだが、この基板に関してはVer.Cと表記されている。

大きなSYSTEM22：『リッジレーサー』時代の「SYSTEM22」は巨大だったのだが、「SUPER」になってから集積度の向上と実装部品の採用により、随分と小さく。

隠しバイク出現方法			
超上級マシン			
マシンセレクト時に			
1	初級でブレーキ1回		
2	上級でブレーキ1回		
3	中級でブレーキ2回		
ペンギンスクーター			
自車が黒or青のとき		自車が赤or黄のとき	
1	上級でブレーキ1回	1	上級でブレーキ3回
2	中級でブレーキ1回	2	中級でブレーキ1回
3	初級でブレーキ5回	3	初級でブレーキ3回
	中級でブレーキ1回	4	中級でブレーキ1回

Details

HARDWARECHECK

基板は、CPU(サウンド回路もあり)、DSP(ポリゴン処理)、MROM(マスクロムの略)、VIDEO(故障の原因はほとんどコレ)の4枚に分かれており、4枚の基板はシールドケースに収まっています。一般の基板はフラットケーブルでつながっているのですが、シールドケースの底にバスコネクタがあり、お互いに底で合体するようになっています。電源ユニットがシールドケースの脇に一体化されて、簡単にメンテナンスできるようになりました。

VIDEO基板。VRAMを大量に搭載するほか、謎のカスタムICが。

バイクでドリフトする感覚が、なかなか痛快。動きはなめらか。時代の変化を感じたものだ。

君は知っているか？

ナムコお得意のバイクレースです。同時期にセガから『マンクスTT』の発売があって、どうしても比較されるゲームとなってしまいました。『マンクスTT』はリアル路線で、『サイバーサイクルズ』の方は近未来の『リッジレーサー』バイク版といったところでしょうか？

そうそう、三つの視点から選べるのも特徴です。

コーナーのRに即したバンク&ブレーキ操作が必要になったという点が、以前のバイクゲームと大きく違うところです。今見ちゃうとポリゴンの荒さは否めないところですが、ことゲーム性に関しては、今見てもそん色の無いものとなっています。

単車は初級(近未来モーターバイク)・中級(レーサータイプ)・上級(アメリカンタイプ)の3種類から選べるのですが、コマンド入力(隠しバイク出現方法参照)によって選べるペンギンスクーターがゲームバランスを崩してしまった感があります。速くてしかも旋回性能が高いので、1回コレを選んじゃったら、もうほかで走るのがやんなっちゃいますからね。

バイクレースゲーム初の3Dポリゴン描画式作品が「サイバーサイクルズ」。本作で初採用となった「SYSTEM SUPER22」は、「SYSTEM22」より描画性能、サウンド機能を強化したものとなっている。筐体は簡易なSDタイプと、50インチリアプロジェクターを搭載した豪華なDX筐体の2種類あり、最小2台、最大4台の通信対戦が可能だった。

暑中お見舞い申し上げます。

全国ゲームセンターイベント準備会

夏は爽やかな汗を!! ギタフリ、ドラムセッション大会!!

福岡県で、ギターフリークス7thMIXとドラムマニア6thMIXのセッション大会が開催されるぞ。九州地区ではまれにみる大きな大会だけに、有名プレイヤーも参加するかも!?

New Type Sound Perty Peart3

【開催日時】 8月16日 15:00〜　【開催場所】 アルマジロ
【参加費】 無料　【参加資格】 音ゲ〜大好き人間
【大会内容及びルール】
■共通ルール　勝敗はパーフェクト判定の数+マックスコンボのパーセンテージだけパーフェクト数に加算。
■ギター特別ルール　難易度ベーシックの場合、パーフェクト数×2.0倍
難易度アドバンスドの場合、パーフェクト数×2.2倍
難易度エクストリームの場合、パーフェクト数×2.4倍
とし、小数点以下は切り捨て。
■予選　予選通過は12チーム。難易度変更可能。
課題曲はボーナストラック曲(曲はスタッフによるランダム決定)。
■決勝一回戦　一回戦通過は6チーム。
課題曲はノンストップを使用(曲はスタッフによるランダム決定)。
難易度は変更可能。ただし、全曲同難易度でプレイ。
■二回戦　二回戦通過は3チーム、内容は一回戦と同様。
■決勝　残った3チームで争う。課題曲はノンストップを使用。
曲セレクトは、それぞれのチームが1曲ずつ、残りをスタッフが決定。
難易度は変更可能。ただし、全曲同難易度でプレイ。
★参加する際パートナーがいない方でも、フリーの登録をしていただければ当日抽選もあります。
【お問い合わせ】 アルマジロ　担当:山田
住所■福岡県八幡西区熊西1-2-12 Tel■093-641-7373

決戦開始でさらに熱い!! GGXX The1st.GIG〜三和電子杯〜 続報!

とうとうGGRの全国大会が開始された! そして9月から開催されるレディース大会は、全国初の団体戦に決定。2on2形式で、レディースNo.1チームを競うぞ。GGRでは開催店舗を募集中。締め切り間近!

The1st.GIG〜三和電子杯(シングル&レディース2on2)

【開催日時】 ●シングル予選 7/14〜9/下旬 ●レディース2on2予選 9/上〜10/上旬
●決勝大会10/中旬予定(開催場所後日発表)
【ルール】 ●シングルトーナメント方式 ●三本制二本先取 ●デフォルトキャラ使用
●キャラ変更不可 ●上位2名が決勝大会出場 ●予選通過者は他の予選参加不可
※加盟店舗によるランキングバトル上位者も決勝大会に出場可能。
【予選シングル店舗一覧】

都道府県	開催日	店舗名	住所	電話番号	担当者
東京都	9月22日	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595	笠原
	9月予定	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	042-710-0508	山岸
神奈川県	8月11日	パワースティック	鎌倉市大船1-23-7第52東京ビルB1F	0467-43-3034	塚本
新潟県	8月4日	芸夢'S ZONE	新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117	村山

【主催】 GGR本部事務局
【問い合わせ先】
大会全般に関する問い合わせ　代表■程原宏明(ホドハラ) Tel■090-1109-1717
Mail■hodohara@cs.puon.net
副代表■長谷川智広 Tel■090-2458-3454
Mail■cha2_aiaiy@yahoo.co.jp
レディース大会お問い合わせ　事務局長■MAX(マックス) Tel■090-2611-4827
Mail■hq6m-tn@asahi-net.or.jp
取材・プレイヤーに関する問い合わせ　広報■HIV Kaqn(カキューン) Tel■090-4057-1418
Mail■kaqn_holic@hotmail.com
公式HP■http://gig.tripod.co.jp(仮)

チームプレイで勝利をつかめ! GGXX 地域対抗戦(仮)開催!!

山形、宮城、新潟で、GGXX 3on3大会が開かれるぞ。東北地方ではあまり大きな大会が見られないだけに、この大会はかなり盛り上がりそうだ。上記3県に住んでいるGGXXプレイヤーは参加必須?

ギルティギア イグゼクス地域対抗戦

【開催期間】 予選:8月上旬〜9月中旬　本戦:9月15日または16日を予定
【大会内容およびルール】
■予選、本戦当日予選
同県内のみでのチーム構成。トーナメント方式で上位2チームが本戦出場。本戦に参加不可能なチームは棄権とし、本戦当日予選にて決定。チーム内同キャラおよびキャラ変更不可。順番変更可。予選は県外参加不可、本選当日予選に限り県外勢参加可能(県外勢もチームは同県内で構成)。
■本戦
当日予選通過チームを加えた計16チームで、3ラウンド先取のトーナメント戦。参加チームは、予選時の使用キャラ・メンバーで参加。順番は毎試合変更可能。当日参加不可のメンバーがいる場合、参加可能メンバーのみで参加。(欠員の補充は、不可)
【参加店舗一覧】

都道府県	開催日	店舗名	住所	電話番号	担当者
宮城県	9月上旬	プレイランドエフワン	仙台市青葉区中央2 6-6 タベイヒルB1	022-261-5783	高橋
	8月18日	コスモエース仙台店	仙台市泉区八乙女中央1-2-10	022-373-9111	及川
山形県	9月上旬	J&B山大店	山形市東原町1-2-13	023-625-5533	富樫
	8月	JB'S酒田	酒田市東両羽町165-1	023-423-8723	庄司
	8月	パワーステーション	米沢市中田町12-8	023-837-2417	鶴巻
新潟県	8月	アミューズメントステージ ボビー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	岩崎

【問い合わせ】 開催日などは、参加店舗各店へお問い合わせください。

ついに3回目! 餓狼伝説スペシャルワールドカップ

今なお根強い人気を誇る餓狼伝説スペシャルのワールドカップが開催されるぞ! 大会前日にはフリープレイ台を設けての対戦会も開かれるぞ。餓狼伝説が好きならこの機会を逃す手はない!!

第3回餓狼伝説スペシャルワールドカップ&フリープレイ

【開催日時】 フリープレイ:8月24日 11:00〜19:00
大会:8月25日 13:30〜(エントリー受付は13:00まで)
【開催場所】 秋葉原 Jゲーム
【参加費】 フリープレイ・大会共に無料。
【大会形式】 参加者を数名ごとのグループに分け、それぞれでリーグ戦を行なう。
各グループ上位2名が決勝トーナメント進出。決勝トーナメントは通常のトーナメント戦。
フリープレイについて
現段階では対戦台の設置台数は未定です。(おそらく3〜4台)
そのうちの1台を練習やリハビリ用の「練習台」とし、もう1台を腕試しや大会に向けての調整用の「勝負台」とする予定です。(残りのうちの1台はリョウサカザキ使用可ver.の予定)
【主催】 バーニング
【問い合わせ先】 E-mail■thedrill@mail.goo.ne.jp
HP■http://thedrill.hoops.ne.jp/ffsp/

GCN NEWS NETWORK

MS関西決戦も終わり、早速第二回目のガンダムDX大会が開催決定!! さらに大きい大会になること間違いなし!!

機動戦士ガンダムDXファイナル! GCNハードコア杯2on2大会(+1)開催決定!!

関西のガンダムDX大会も一息ついたばかりだが、再度ガンダムDX大会の開催が決定したぞ。今回は2on2の大会に加え、格闘限定の大会も行なわれる。前回悔しい思いをした人は、さらに特訓を積んでこの大会でリベンジだ!! 詳しい情報が入り次第お伝えするぞ。

【通常大会ルール】
●2on2のチーム戦 ●トーナメント方式 ●鹵獲モード有り
●各チームの総コスト上限を550とし、ガンダムやシャア専用機体はチーム内に1機まで
●宇宙ステージは廃止、地上戦のみ(マップは店舗スタッフがくじ引きにて決定)
【格闘大会ルール】
●2on2のチーム戦 ●トーナメント方式 ●マップはサイド7に限定
●各チームの総コスト上限を550とし、ガンダムやシャア専用機体はチーム内に1機まで
●すべての飛び道具使用禁止(ドム拡散ビーム含む)
●誤射した機体は撃墜されるまで、参戦不可(逃げ回るなどの行動は可)
●ハンマー使用のガンダムは、ビームサーベルの使用不可
【予選店舗募集】
予選を希望される店舗の方は、郵便番号、住所、店舗名、電話番号、担当者を明記の上、下記GCNのアドレスまでお送りください。なお受付はPCアドレスに限らせていただきます。

長かった闘いに終止符が打たれた。MS関西決戦の結果を発表だ。

機動戦士ガンダムDX MS関西決戦(決勝戦7月7日 シャトーEX)

■優勝チーム バスガス爆発
大司.or.jp……ザク(ミサイル)
二等兵.com……ガンダム(BR)

当日特別イベント

火力総合演習(ビーム兵器禁止大会)
■優勝チーム エロシュウと愉快な仲間達チーム
エロシュウ……陸戦型ガンダム(180mm)
星狩からの刺客……陸戦型ガンダム(ミサイルランチャー)

速報!! GCNホームページリニューアル!

GCNのHPが8月1日にリニューアルオープンするぞ。大会の詳しい内容なども一目で分かるぞ。8月からはインターネットでも、GCN最新情報を鋭くゲットだ!!

GCNHP■http://gamecenternetwork.com

GCNへのお問い合わせ先　代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp ◎店名・住所・電話番号をメールにてご連絡ください。なお、携帯メールはご遠慮ください。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム(北海道)
◇VO4最強タッグ決定戦 6/1・24名
優勝:F.SNOW、273(フェイイェン、フェイイェン)
2位 KGB、A3　3位 OKE-TAKU、VHA
◇VO4ランダムペアマッチ戦 6/8・18名
優勝:arK.F、KGB(テムジン、ライデン)
2位 ZANKOU、ザ・気合　3位 T-CA、F.SNOW
※キャラ変自由
◇KOF98FIGHTING FESTIVAL02 6/9・13名
優勝:覇我亜怒@長万部(裏社、ちずる、大門)
2位 変死隊　3位 ウラ技マシン9号　3位 M S
◇VO4ランダムペアマッチ 6/15・18名
優勝:OKE-TAKU、DECO!(マイザー、アファームドJ)
2位 KGB、K.S　3位 F.SNOW、KIMIGOYO
◇ポップン8バトルモード大会 6/16・18名
優勝:藤森
2位 ABO　3位 轟雷
◇VO4ペアトーナメント大会 6/22・22名
優勝:G7、Mikou
2位 KJK、MA　3位 K・N、仲村
※キャラ変自由
◇VO4ペアリーグ大会 6/29・16名
優勝:KGB、残光
2位 DECOI、ROCK　3位 ELV、KJK
※キャラ変自由
◇GGXXトーナメントキャラ固定戦・28名
優勝:エイト(闇慈)
2位 変死隊　3位 じゃむお
◇鉄拳4キャラ固定2リーグ戦 6/30・11名
優勝:ゴンゾウ(スティーブ)
2位 赤バイ辻井　3位 しゃりん
■ハイテクセガ盛岡(岩手)
◇GGXXトーナメントバトル 6/16・20名
優勝:四不象(ヴェノム)
2位 ガマゴン　3位 YMC

関東

■アイアイ駅南店(茨城)
◇第2回GGXXシングル大会 6/30・66名
優勝:サクラ(イノ)
2位 KA2　3位 潤
◇VF4ランダムチーム3on3 6/29・12名
優勝:左足(ジャッキー)、ヤク(サラ)、茶ラウ(ラウ)
◇VF4エリア対抗2on2バトル 6/15・18名
優勝:アングリー(サラ)、ゲソッリ(ラウ)
■PLABO宇都宮(栃木)
◇大吟醸ZERO3 6/16・17名
優勝:ガベ改(ベガ)
2位 花山下　3位 まくら
◇燃える？ 萌える？ GGXX 6/23・36名
優勝:THEあべし(ソル)
2位 846@元祖数字名　3位 流
■アミュージアム前橋(群馬)
◇俺的秋名最速決定戦 6/8・12名
優勝:ポチ(FD3S)
2位 ユウイチ　3位 ワッキー
◇ほりごんあらくねーぞ 2on2 6/15・16名
優勝:まんぼう会C(ウルフ、ジャッキー)
2位 まんぼう会A
◇俺は男でも萌えたぜ 6/22・32名
優勝:ウニうに(チップ)
2位 ein　3位 カイ
■ゴールデンランド富岡店(群馬)
◇KOF2001大会 6/30・12名
優勝:GOD望月(大門、キング、レオナ)
2位 キング社長　3位 マーシー
■ゲームセンターリンリン(埼玉)
◇GGXXランバトVol1 6/1・21名
優勝:ボブ(カイ)
2位 FBI　3位 ラン
◇GGXXランバトVol2 6/8・23名
優勝:バイケン(スレイヤー)
2位 ぼぶ　3位 DDP
◇GGXXランバトVol3 6/15・22名
優勝:178(ジョニー)
2位 175　3位 ジャランD
◇GGXXランバトVol4 6/22・20名
優勝:178(ジョニー)
2位 R　3位 六
◇GGXXランバトVol5 6/29・16名
優勝:FBI(ボチョムキン)
2位 ぼぶ　3位 Ddp
◇GGXXランバトVol6 7/6・22名
優勝:178(ジョニー)
2位 FBI　3位 DS
■ビッグアップル(埼玉)
◇第6回VF大会 6/22・120名
優勝:お米切盗団(調布K・Kサラ/パイ、ウエスタンラリアット/アキラ、ダ・ビ/アキラ)
2位 チーム筋肉男
◇第11回ガンダム大会 6/23・40名
優勝:マウ・チュン
2位 ゲキツイオウ
※キャラ選択ランダム
◇第1回GGXX大会 6/30・32名
優勝:ハヤト(ジョニー)
2位 単チェリー
■ゲームフジ船橋(千葉)
◇GGXXランダム3on3.01 6/1・45名
優勝:うぢ(ブリジット)、はら(ソル)、kapn(梅喧)
2位 城代皇輝、万里、カンスケ
3位 充利、KEITA、えろんぬ
◇GGXXランバト.02 6/8・28名
優勝:kapn(梅喧)
2位 マツ　3位 KYO
◇GGXXランダム3on3.02 6/15・24名
優勝:充利(カイ)、万里(ファウスト)、ルパン(エディ)
2位 R.W、矢摩窪鬼、数合わせマン
3位 リュークソ、kakeru、kapn
◇GGXXランバト.03 6/22・30名
優勝:ねぎ(テスタメント)
2位 KYO　3位 万里
◇GCN VO4 2on2予選 6/23・36名
優勝:残された良心(will/アファームドJA、JETEVEUX/マイザーγ)
2位 「船橋ライデンジャー」3位 「FUJI」
◇GGXXランダム3on3.03 6/29・21名
優勝:KON(アクセル)、山崎(スレイヤー)、kaon(梅喧)
2位 万里、サンマ、JOKER
3位 チキソショウ、充利、六銭銭
■プラネットギオ とかげ(東京)
◇第1回GGXX大会 6/4・24名
優勝:肉Q(エディ)
2位 ですねる　3位 EIN
◇第6回パワスマ大会 6/23・11名
優勝:JOKER(モヤ・カフェ)
2位 Three　3位 EDN
■新宿スポーツランド中央口店(東京)
◇～プレギルギア杯～ 6/9・91名
優勝:T・S(ディズィー)
2位 仮面天使　3位 ゆきのせ
◇Cvs.S2ランバト 6/15・36名
優勝:ver(イーグル、ジョー、春麗)
2位 志郎
◇VF4レディース限定大会 6/16・21名
優勝:海王会戦艦(パイ)
2位 みら
◇GGXXガチンコ3on3 6/23・147名
優勝:皇太子様がS級に興味をもったようです(リューちゃん/カイ、ファルコ/闇慈、KYO/イノ)
2位 タイラント廃人おえふし&ひろキュン
◇Cvs.S2ランバト 7/6・29名
優勝:誠(京、バルログ、キャミィ)
2位 にっと
◇ぎるぎあ杯GGXXランバト第1回 7/7・133名
優勝:バベルフィッシュ(テスタメント)
2位 DIEちゃん　3位 Ertai
■大久保アルファステーション(東京)
◇第4回Cvs.S2大会 4/7～6/2・24名
優勝:大御所(ラルフ、裏社、チン)
2位 ポイズン　3位 ジャスミン
◇第5回ガンダムDX大会2on2 6/9・44名
優勝:ノア(中等兵、ダイバーダウン)
2位 遭ジ交流サイト√5　3位 秋葉軍一回戦負け！
■原宿ゲームダブルエックス(東京)
◇ポップン6パーティ 6/16・11名
優勝:ヒラバヤシ
2位 レイ　3位 June
◇GGXX大会 7/7・20名
優勝:ヒロ(ヴェノム)
2位 オギー　3位 へっぽこソル使い
■阿佐ヶ谷ゲームインメイト(東京)
◇第5回バーチャナイト 6/26・20名
優勝:逸刀流(初老/ジャッキー、軟体/アキラ)

中部

■プラボ新潟店(新潟)
◇第12回スト皿3rd大会 6/1・19名
優勝:TKP(ダッドリー)
2位 BUY　3位 TAI
◇第1回ZERO3大会 6/8・14名
優勝:YMB(ダルシム)
2位 YYY　3位 443
◇第10回VF4大会 6/29・12名
優勝:東方不敗(帝王 ラウ)
2位 サトさんズ　3位 じじい
■芸夢's ZONE(新潟)
◇第3回GGXXトーナメント 6/30・22名
優勝:ラチゾー(ボチョムキン)
2位 AKA　3位 RYO
◇兎 最強雀士決定戦ファイナル 7/7・12名
優勝:777from200(ユキヒョウ、ウサギ)
2位 じごくのワニ蔵
■ゲームセンターGLAD(新潟)
◇マジカルテトリス大会・6/1
優勝:チキン
◇Cvs.S2大会 6/2
優勝:BUY(K:さくら、キャミィ、マキ)
◇GGXXレディース大会 6/8
優勝:むっこ(カイ)
◇GGXX第1回寿カップ 6/9
優勝:ちょろ(ボチョムキン)
◇ジョジョの奇妙な冒険大会 6/15
優勝:SQ(花京院)
◇ガンダムDXランダム大会 6/16
優勝:K
◇ヴァンパイアセイバー大会 6/23
優勝:はめかっち(サスカッチ)
◇ZERO3ばんNIGHT大会 6/28
優勝:YMD(V:ダルシム)
◇スト皿3rd大会 6/29
優勝:じゃいこ(まこと)
◇GGXX 2on2大会 6/30
優勝:ウノジットニスパッツこれスーパーサガット(番/ソル、あつろーたんちゃん様/ブリジット)
■ゲームメイト(富山)
◇GGXXレディース大会 6/19・30名
優勝:あづさ(闇慈)
2位 咲　3位 ユキ
■ゲームインさんしよう新庄店(富山)
◇鉄拳4ブラッディバトルROUND3 6/22・26名
優勝:イセキング(カズヤ)
2位 ベガヲ　3位 もんがー
◇GGXX スラッシュバトル 6/30・12名
優勝:とんぼ(エディ)
2位 でぶくん　3位 ようかん
■レディビートル(長野)
◇スト皿3rd 6/22・10名
優勝:グロダ(ダッドリー)
2位 二週間鮪
◇レイジオブドラゴンズ大会 6/29・12名
優勝:地死を見たMOB (ベベ、エリアス)
2位 ゲリーサイトー
◇第2回GGXX大会 7/6・28名
優勝:しょう(ファウスト)
2位 JK
■アミューズメントパークNASA(長野)
◇頭文字D秋名大会 6/9・14名
優勝:リョウ(FD3S)
2位 ニャマル　3位 ツヤマ
◇VO4 2on2練習大会 6/23・15名
優勝:野牛一族(マイザーH、戦)
2位 野牛一族いやがらせしてごめんなさい
3位 野牛ボコボコにしちゃるけぇ
■遊屋楽造(岐阜)
◇GGXXトーナメント 6/22・30名
●第一部
優勝:赤スレ(スレイヤー)
●第二部
優勝:バク(イノ)

近畿

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)
◇第37回ガンダムDX大会・14名
優勝:マンダイ正雀店代表チーム(シモフリマン/Cゲルググ、マクベス/Cザク)
2位 (株)ネコ&(株)モナー
◇第3回GGXX大会・34名
優勝:持田(ミリア)
2位 NJII　3位 to-ru@childish An Hour
◇第11回スト皿3rd大会・11名
優勝:ダヤン・サン(ネクロ)
2位 Q　3位 A33
■チャレンジャー関大前店(大阪)
◇GGXX大会 6/1・16名
優勝:MNE(カイ)
2位 カソキ　3位 ミラコナ
◇レイジオブザドラゴンズ大会 6/8・13名
優勝:カソーキ(アニー、ランダム)
2位 上代表　3位 MARE
◇VO4大会by毒ガス団 6/9・14名
優勝:○○○ブブ(テムジン、マイザー)
2位 凸と凹　3位 ガラヤカキボンヌ
◇GGXXチャレシップ予選 6/15・34名
優勝:Let's@ChildishAnHour(紗夢)
2位 やまぐちあい　3位 べこえ
◇KOF2001大会 6/22・12名
優勝:かつお@C残影
2位 ヒラタ　3位 佐々木
◇GGXX大会 6/29・15名
優勝:バサース
2位 そんそん　3位 MNE
■チャレンジャー堺東店(大阪)
◇ポップン7,8大会 6/2・18名
優勝:SKY
2位 MASAMUNE　3位 雅(マサ)
◇第11回ガンダムDX大会 6/16・50名
優勝:ムメイチーム(ゴリラ、ラッパ)
2位 ドクまんチーム
■アムパークBIGJOY (大阪)
◇なにわやGGXX大会 6/29
優勝:ひろし(エディ)
2位 HVR
■アミューズBonBon(大阪)
◇なにわやGGXX大会 6/30
優勝:森村ハニー(ボチョムキン)
2位 ノブ
■アミューズGiGi(大阪)
◇なにわやGGXX大会 7/6
優勝:xaqua(アクセル)
2位 マレ@羅刹界
■ゲームプラザ茨木VIP(大阪)
◇なにわやGGXX大会 7/6
優勝:鷲見(ソル)
■AXE(大阪)
◇なにわやGGXX大会 7/7
優勝:MGA@F.D.B(ボチョムキン)
2位 大樋
■JOYBOX(大阪)
◇なにわやGGXX大会 7/13
優勝:えろでぃず(ディズィー)
2位 わかめ
■ゲームBIG(兵庫)
◇なにわやGGXX大会 7/13
優勝:こーだ(梅喧)
2位 NUの舞
■アメッツォ(大阪)
◇なにわやGGXX大会 7/14
優勝:シュッシー(ミリア)
2位 持田
■アババ天神橋店(大阪)
◇第15回KOF2001大会 6/1・12名
優勝:曽根崎警察署(麟、クーラ、フォクシー、紅丸)
2位 GARNET CROW　3位 ナコルル
◇第2回GGXXトーナメント大会 6/8・16名
優勝:SLAN(ソル)
2位 SOS　3位 katsuよし@花谷組
◇第9回ガンダムDXタッグ大会 6/16・32名
優勝:なんでも(ガンダム、ジム)
2位 グロいご趣星　3位 ツキオウ(マ・クベ)ワタル
◇第1回ポップン8大会 6/23・12名
優勝:NNA
2位 V　3位 KAME
■ミルカトルト加納店(和歌山)
◇ポップン6大会 6/1・11名
優勝:COM☆
2位 泉見汐
◇GGXX大会 6/1・16名
優勝:ワイワイジョニー(ジョニー)
2位 十字
◇GGXX大会 6/8・20名
優勝:TOO(ボチョムキン)
2位 頭文字N
◇VO4大会 6/8・16名
優勝:父・妹(747A、慰撫)
2位 ()
◇DDR大会 6/15・15名
優勝:もんじ
2位 LCB
◇VO4新ランバト 6/16・20名
優勝:ケンタの父と母と前ビ厨(ライデンE2、テムジン747A)
2位 ジェノサイド(されます)
◇GGXX3on3大会 6/22・36名
優勝:NJII一人で無問題
2位 負ける要素は……ない!!!
◇VO4月例大会大会 6/22・18名
優勝:G'z(テムジン747A、テムジン747A)
2位 ターミナルハメかんべんして
◇GCN VO4和歌山地区予選 8/29・32名
優勝:アポロ(テムジン747A、マイザーγ)
2位 疾走浚粒
◇音ゲ屋本舗三部物語 6/30・19名
優勝:MST
2位 LCB
■スーパーヒーロー倉吉(和歌山)
◇第6回VF4山陰最強決定戦 6/8・20名
優勝:てとら(ウルフ)
◇第1回GGXX大会 6/9・17名
優勝:マッツ(テスタメント)
◇第4回VF43on3 6/22・24名
優勝:ジャッキー三姉妹(ストレンジラブ、チョップサラ、ギニュー)
◇第4回ガンダムDX2on2大会 6/23・18名
優勝:ゴリ

中国・四国

■アミューズメントファンタジスタ(岡山)
◇Cvs.S2大会 6/16・32名
優勝:柏木連也(C:ブランカ、リュウ、山崎)
2位 ゲマ　3位 スモウ
◇第3回VF4大会 6/22・29名
優勝:さご(リオン)
2位 バチもん　3位 岡J
◇オラタン5.66大会 6/30・32名
優勝:エセボワール(ライデン)
2位 連三令　3位 ベルグマン
◇第4回VF4大会 7/6・34名
優勝:ヨドリバジャッキー(ジャッキー)
2位 単純　3位さご
◇第1回ヴァンパイアハンター大会 7/7・12名
優勝:まの(モリガン)
2位 シュウ　3位 RRU
■プレイシティキャロット鳥大前店(鳥取)
◇第4回Cvs.S2大会 6/15・14名
優勝:リュウゼン(サガット、ロレント、ベガ)
■スペースV1 廿日市店(広島)
◇第7回KOF2001大会 6/2・12名
優勝:GGM(メイ、麟、香緋、フォクシー)
2位 J.M　3位 林檎紗夢
◇第3回頭文字D大会 6/30・15名
優勝:カズミ(FD3S)
2位 カワモリ　3位 薫
■セガワールドメガ海田(広島)
◇第8回ガンダムDX大会 6/30・11名
優勝:フェイカー&エル
2位 シャアキッカー&カシャヲウツ
3位 ギーゴダイ長&琴竜の鍵ニ
■ゲームステージビート(香川)
◇第11回鉄拳4大会 6/23・20名
優勝:ぶっさし(スティーブ)
2位 あやべ(大阪)　3位 ゆう(岡山)

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)
◇VF4 3on3大会 6/15・57名
優勝:新宿お茶の学園(嵐、セガール、人間学園たっくん)
2位 華ラオりゅうま
同率3位 一人よがり、運がいきすた珍鍵一
◇GGXX大会 6/22・47名
優勝:H.K(ディズィー)
2位Zakku　3位 十月の朝
◇頭文字Dランダム大会 6/29・14名
優勝:イオ(IMPREZA WRX Sti)
2位 ロータス　3位 キンャ
■ハイパーメッセ(福岡)
◇スト皿3rd大会 6/7・15名
優勝:田原(いぶき)
◇SEGAアミューズメント西日本WEST CUP 6/21・14名
優勝:サボテン(ラウ)
2位 マルコメX
◇GGXX大会 6/28・32名
優勝:ピ・ロシキ(ファウスト)
2位 巴里喃　3位 果猫@プレイは黒止で50%引き
■アカトンボ西新店(福岡)
◇GGXX大会 7/7・27名
優勝:ピ・ロシキ(ファウスト)
2位 Zakku　3位 れO
■トンボ大橋駅前店(福岡)
◇GGXX大会 6/23・24名
優勝:ピロシキ(ファウスト)
2位 剣聖　3位 サトシ
■プラボ浦上店(長崎)
◇オラタン5.66大会 6/16・16名
優勝:ミルクの精(バルシリーズ)
2位 ハリーいかないでくれ　3位 Heero
◇GGXX大会 6/30・20名
優勝:カサイ(テスタメント)
2位 ヴォー　3位 米村制高
■セガワールド・出水(鹿児島)
◇VS3 セガアミューズメントカップ2002(予選) 6/9・17名
優勝:わきた(イタリア)
2位 アルゼンチーナ
■ハイテクセガ・加治木(鹿児島)
◇VS3 セガアミューズメントカップ2002(予選) 6/22
優勝:徳留(デンマーク)
2位 トルシエ日本

ゲームセンター イベントリスト
GAME CENTER IVENT LIST

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
8/3 21:00 第14回ストⅢ3rd大会 ◆参加無料
8/10 21:00 第13回鉄拳4大会 ◆参加料100円
8/16 21:00 第3回ZERO3大会 ◆参加無料
8/17 21:00 第13回CAPCOM VS. SNK2大会 ◆参加100円、トーナメント戦
8/24 21:00 祝!! 第1回VF4EVO大会 ◆参加100円
8/31 21:00 第2回GGXX大会 ◆参加100円、女性の方無料
※すべて受付は20:00～

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
8/4 13:00 GGXX The 1st GIG～三和電子杯～予選 ◆当日12:00まで受付、参加100円、女性は無料
8/11 9:00 ヴァンパイアハンターフリープレイイベント ◆～17:00
8/25 13:00 第6回GGXXトーナメント大会 ◆参加費100円（女性無料）
------ ------ カプコン名作アクションゲームコーナーハイスコア集計 ◆自己申告制・随時更新中!（全6タイトル）

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
8/4 14:00 ガンダムDX2on2大会 ◆コスト170以下限定、ステージサイド7
8/9 21:00 ZERO3ばんスペシャルNIGHT大会
8/10 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
8/11 14:00 GGXXシングル大会
8/24 21:00 ZERO3ばんnight大会
8/25 14:00 GGXX 3on3大会
8/31 14:00 GGXXレディース大会

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493番地 ☎025-222-5375
------ 17:00 beatmaniaⅡDXランバト ◆参加無料、詳しくは主催者HP参照
主催者HP■http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/4910/

★ゲームメイト（タイトー）
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
毎木曜 18:00 GGXXトーナメント大会 ◆参加無料、キャラ固定、3本先取

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山県富山市荒川3-1-6 ☎076-421-6533
http://www.gamein-sanshou.jp/
8/17 19:00 VF4Evo VFR北陸最強列伝
8/31 19:00 VF4Evo VFR北陸最強列伝 ◆3本、45秒、敗者復活ナシ、トーナメント

長野県

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle/
8/3 18:30 第3回GGXX 2on2
8/10 18:30 マーヴルVSカプコン2大会アゲイン
8/17 18:30 隔月だよストⅢ3rd大会
8/31 18:00 GGXX全国大会予選（未定）

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎0263-39-4000
8/15 13:00 第2回頭文字D「碓氷」大会
8/25 13:00 ソウルキャリバーⅡ大会

岐阜県

★遊屋楽道
羽島市竹鼻町狐穴448 ☎058-393-3979
8/17 16:30 VF4ランキング決定戦 ◆第二部 21:30～

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
8/3 20:00 第2回ガンダムDXタッグ大会
8/4 19:00 第1回ソウルキャリバーⅡ大会
8/17 20:00 第1回VF4EVO2on2大会
8/18 13:30 第1回GGXX 3on3大会
8/24 20:00 第3回ガンダムDXタッグ大会
8/25 19:00 第2回ソウルキャリバーⅡ大会

★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-27-3939
8/31 12:00 DDRMAX2大会 ummer Step Rivalry ◆詳しくは大会HP参照
大会HP■http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Sakura/7147/ssr.htl

群馬県

★アミュージアム前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
8/10 19:00 SCⅡ大会「武士道とは死ぬことと見つけちゃいました」
8/17 19:00 VF4EVO大会「その顔やばくね～か?」
8/24 19:00 GGXX大会「ポチョ……おまえまで萌えたのか」
※すべて定員32名

★ゴールデンランド富岡店
富岡市富岡1346-6 キンカ堂富岡店3F ☎027-464-3464
8/24 19:00 GGXX大会「キング社長はネコミミがお好き」

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
8/4 16:30 GGXX! 2nd Contact
8/18 16:30 ソウルキャリバーⅡ ザクザク選手権
8/25 13:30 夏のバカ王決定戦（バカバカSP） ◆全パート・曲ランダムバトル

★セガワールド伊勢崎
伊勢崎市大正寺町115-1 ☎0270-32-9775
8/14,27 17:00 GGXX大会 ◆3本先取、コスプレ参加OK

埼玉県

★ビッグアップル
さいたま市宮町1-9 濃沢ビル1F ☎048-642-3053
8/16 14:00 第13回ガンダムDX大会
8/24 ------ 第8回VF大会 ◆時間未定、Ver.EVO
------ ------ 第3回GGXX大会 ◆店内告知にて

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
8/4 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆20時まで
8/25 12:00 音楽ゲームフリープレイ ◆18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
8/3 18:00 ダニーとデミは合わせて一人ですか? アウトフォクシーズ大会 ◆参加無料
20:00 バーチャエボが出てほし～い!! VF4大会
8/10 19:00 バカバカパッションスペシャル大会
20:00 「ミリア・レイジは国家的陰謀ですか?」GGXX大会 ◆参加無料、ランキングバトル
8/17 18:00 「俺はこのゲームでおちました。by acft」 闘姫伝承大会 ◆詳しくは当日発表
8/17 20:00 「エボでも100連出しちゃいますか?」VF4EVO大会
8/24 19:00 バカバカパッション1or2大会
20:00 「やはりミリアは生足、テスタも良」 GGXXランバト ◆参加無料
8/31 20:00 「むしろミリアのスタートカラーは生足なの?」 GGXXランバト最終日 ◆参加無料
8/31 20:00 「バーチャエボでデュラルを使いたい!!」 VF4EVO大会 ◆参加無料
※全て当日受付のみ

千葉県

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
http://gehon.tripod.co.jp/
8/3 ------ GGXXサミーズカップ全国予選開催 ◆7/31,8/1,8/2の3日のみ受付、電話受付もOK、定員64名
毎土 18:30 GGXXランキングバトル ◆受付18:00まで シングル、ランダムプレイヤー3on3

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
8/18 16:00 ガンダムDX大会
毎金曜 19:00 GGXXランバト
毎金曜 21:00 ストⅢ3rdランバト
毎土曜 19:00 VF4ランバト
毎日曜 15:00 ガンダムDXランバト
毎日曜 19:00 STGフリープレイ

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.sonic-ace.co.jp/
8/3 14:00 KOF98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02 前夜祭（最終予選大会）
17:00 KOF98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02 前夜祭（KOF'98 3on3） ◆参加無料
8/4 14:00 KOF'98 JAPAN CUP FIGHTING FESTIVAL 02 決勝大会 ◆予選大会上位入賞者で最強を決定
8/25 16:00 VO4 2on2全国大会 北関東エリア大会 ◆予選大会代表チームでトーナメント、決勝進出チームを決定

★オーツーパーク セガワールド
千葉市稲毛区園生町380-1 ☎043 254-5469
8/25 20:00 頭文字D「秋名下り最速理論バトル」 ◆参加100円、最速理論を証明せよ!

東京都

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352 1637
http://www.spo an.com/ssl-1/frame.htm/
8/10 13:00 GGXX「ぎるぎあ杯」ランバト第3回
8/11 13:00 GGXXレディースシングル・団体戦
8/31 13:00 VO4「スポラン杯」カニスポ店舗予選
毎土曜 14:30 CAPCOM VS. SNK2ランバト
※すべての詳細は店頭及びHPにて

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルIF ☎03-5397-9551
http://www.game-exc.com/
8月中 ------ GGXX大会
※GGXX全国大会の関係で日時未定、順次HPに公開

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎13-3220-3402
8/4 11:00 GGXX前大会情報は危なすぎて削除?大会
8/4 14:00 「パン直ったらメールしますね♡」 GANGAN行進曲大会 ◆参加資格:猛者のみ
8/18 14:00 「松井店長様来店ありがとう♡」 ソウルキャリバーⅡ大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha st.co.jp/
8/11 15:00 第6回ガンダムDX 2on2大会 ◆地上のみ、鹵獲可、コスト375はチームに1機、ステージごとに機体変更可能
8/25 15:00 第3回KOF2001トーナメント大会
7/21 15:00 KOFランキングバトル第3期3節 ◆ループ技、フォクシー使用不可

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
8/4 13:00 夏休み! pop'n7でレインボー ◆バトルモード使用、参加無料
8/4 13:00 ポップンイラストコンテスト2! ◆ポップンキャラ使用、郵送・コピー可

★新宿第一店ゲームオスロー
新宿区歌舞伎町1-22-7 第一オスロービル1,2F ☎03-3209-5517
8/3 18:00 第9回ゲームオスロー主催VF4大会 ◆公式ルール

★阿佐ヶ谷ゲームインメイト
杉並区阿佐谷南2-14-10 ☎03-3318-3854
8/12 20:00 ソウルキャリバーゲーム大会 ◆参加100円
8/17 20:00 第7回VF4EVO MATeCUP2002 ◆優勝者には100連アイテム
8/18 19:00 第3回ビートマニアⅡDX7thstyle大会 ◆課題曲プレイ時の得点で競う、参加100円
8/28 20:00 第7回VF4EVO バーチャナイト2on2 ◆タッグ、優勝チームに100連アイテム

神奈川県

★ムトス座間店
座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-241
http://www5.ocn.ne.jp/~mutos/index.htm
8/4 19:00 第11回VF4大会 ◆受付18:00、参加無料、個人戦
8/11 19:00 GGXX大会 ◆受付18:00、参加無料
8/17 19:00 第1回オラタン大会 ◆受付18:00、参加無料、個人戦
8/18 19:00 第10回VO4 2on2大会 ◆受付10:00、二人一組、参加無料
8/25 19:00 第1回VF4EVO大会 ◆受付18:00、参加費無料、個人戦

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
8/11 16:00 KOF'98ランバト第2期・5R
8/25 16:00 KOF'98ランバト第2期・6R
※いずれも参加100円、ランバト終了後フリープレイタイム有

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
8/11 14:00 GGR The 1st.GIG 三和電子杯 ◆参加費50円、受付7/20～
8/18 15:00 ガンダムDX2on2 地区対抗戦 ◆参加費50円
8/25 14:00 GGXX sammy's Cup 予選 ◆参加50円、受付8/11～

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
8/4 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会 ◆当日受付17:00～
8/11 15:00 レイジオブザドラゴンズ大会 ◆受付当日14:00～
8/18 18:30 VF4Evo大会 ◆当日受付17:00～
8/25 15:00 GGXX大会 ◆当日受付14:00～

北海道 東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
8/4 15:00 ギターフリークス7大会
8/10 15:00 ガンダムDX大会
8/11 16:00 KOF2001大会
8/17 16:00 Cvs.S2大会
8/18 15:00 ポップン8大会
8/24 16:00 GGXX大会
8/25 18:00 鉄拳4大会
毎土 18:00 VO4大会

岩手県

★ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎1019-623-2562
8/4 15:30 ソウルキャリバーⅡトーナメントバトル
8/11 15:30 GGXXトーナメントバトル
8/18 15:30 VF4EVOトーナメントバトル
8/25 15:30 GGXXトーナメントバトル
※各大会参加費100円

近畿

滋賀県

★ゲーム倶楽部 ツイスター
八日市市東本町6-55 ジャンティ21 B1 ☎0748-23-8717
8/3.10 16:00 GGXX大会
8/17 16:00 ポップン8大会+ビンゴ大会
8/24.31 16:00 VF4EVO大会

京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F
☎075--251-2323
8/17 ------ AJPA公認ぷよぷよ通大会
HP■http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

★大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上る錦宮町126大宮ビルB1
☎075-801-7755
8/3 16:00 XMANIA 店舗予選 ◆スパIIX大会
8/4 15:00 第22回ZERO3定例ランバト
8/10 15:00 GGXX 第3回a-choランバト
8/18 15:00 VF4 第4回a-choランバト
◆VFRポイントランキング戦
8/25 15:00 GGXX 第4回a-choランバト
HP■http://www.mars sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675
8/3 15:00 ガンダムDX大会
8/10.24 15:00 GGXX大会

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西浦100番地 ☎0774-43-9030
8/10 20:00 ガンダムDX大会
8/23 20:00 GGXX大会
8/25 20.00 VF4EVO大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
8/3 ------ ガンダムDX大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502-5675
8/13 ------ VF4EVO大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
8 12.26 17:00 VF4EVO大会

大阪府

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1,2F ☎06-6645-7692
8/9 15:30 2002年夏季毒ガス杯予選
8/10 10:30 2002年夏季毒ガス杯予選午前の部
◆午後の部は17:00～
8/11 11:00 2002年夏季毒ガス杯本戦
8/18 17.00 GGXXフリーバトル
◆参加定員無制限、19:00まで
8/25 11:00 初代バーチャロンイシハラ杯午前の部
◆午後の部は17:00～、両方参加あり
※その他VF4EVOのお手並み拝見イベントあり

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸辺南1-24-9 ☎06-6317-043
http //www.challenger-am.com/
8/3～ 10:00 VF4EVO発売記念! 夏休みフリーイベント祭り
◆参加費1200円でフリープレイ、～23:00
8/4 17:00 フェスティバル予選大会かも?
◆GGXX大会(11日、18日も開催)
8/4 19:00 マコがいなくちゃダメみたい♪ 君がNo.1♪
◆頭文字D対戦バトル大会(11日,18日も開催)
8/25 17:00 ソウルキャリバーIIチャレンジャーチャンピオンシップ
◆最終予選13:00～、遠征求む!!
毎金曜 18:00 ソウルキャリバーIIフリーイベント
◆参加費500円、～23:30
毎土曜 19:00 ソウルキャリバーIIタクティクスバトル3on3
◆参加費500円、～24:00まで

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http //www.challenger-am com/
8/3 18.00 GGXX大会
8/9 15:00 VO4毒ガス杯予選
8/10 18:00 ソウルキャリバーII大会
8/17 18:00 VF4EVO大会
8/18 16:00 VO4大会
8/24 18.00 GGXX大会
8/31 18:00 VF4EVO大会
※いずれの大会も参加無料

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1 5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/
8/3 9:00 BMIIDX&ポップン8フリーイベント
◆10日,17日,24日,31日も開催
8/4 9:00 VF4EVO、GGXX、ソウルキャリバーIIフリーイベント
◆4日、11日、18日、25日、9月1日も開催
※いずれも料金200～700円、時間制、詳しくはHPにて

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
http://www.challenger-am.com/
8/3 14:00 AJPA公認ぷよぷよ通大会
8/11 18:00 ソウルキャリバーII チャレンジャーチャンピオンシップ予選大会
8/23 17:00 VF4EVO大会

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎106-6357-6677
8/3 15:30 第5回GGXX大会
8/4 16:30 第3回ポップン8大会
8/10 15:30 第2回ソウルキャリバーII大会
8/11 16:30 第11回ガンダムDX大会
8/17 15:30 第16回KOF2001大会
8/18 16:30 第1回VF4EVO大会
8/24 15:30 第6回GGXX大会
8/25 16:30 第9回ぷよぷよ通大会
8/31 15:30 第3回ソウルキャリバーII大会
※すべて当日10時～大会開始30分前まで受付、参加無料

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915
8/3 10:00 OPEN3周年イベント
8/18 17:00 ギタドラセッション大会

★コズミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 ☎072-823-1160
8/3 19:00 なにわやGGXX大会
8/17 20:00 侍魂Wトーナメント
8/25 16:00 VF4EVO大会(予定)

★シャトーEX
大阪市都島区東野田町3 9-31 ☎106-6882-4801
8/3 19:00 なにわやGGXX大会

★サイバーシティ2B1
大阪市北区梅田1-10 大阪駅前第二ビルB1 45 ☎106-6341-2538
8/3 19:00 なにわやGGXX大会

★PLABO-AV'S
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2F ☎06-6994-7476
8/10 19:00 ソウルキャリバーII大会
8/24 19:00 ソウルキャリバーII大会
※すべて1vs1のシングル、18:00から受付

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3861
8/4 17:00 ガンダムDX大会
8/11 17:00 GGXX大会
8/25 15:00 コスプレXVI大会
◆コスプレは朝からOK詳しくはHPまたは電話で
8/25 13:00 GGXXプリープレイイベント
◆一人500円で11時間フリープレイ

★タウンスポットII
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
8/6 20:00 ソウルキャリバーII大会
8/13 20.00 VF4EVO大会
8/20 20:00 GGXX大会
8/27 20:00 VF4EVO大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726 23-7161
8/6 20:00 ソウルキャリバーII大会
8/13 20:00 VF4EVO大会
8/20 20:00 GGXX大会
8/27 20:00 VF4EVO大会

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889
8/3 ------ ポップン8大会
8/10 ------ ソウルキャリバーII大会
8/24 ------ VF4EVO大会

★アミューズメント ギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
8/10 17:00 GGXX大会
8/31 19:00 ソウルキャリバーII大会

★ゲームプラザOKAIII
高槻市常城北町2-11-2 ☎0726--71-5123
8/10 14:00 GGXX大会
8/18 14.00 ビートマニアIIDX大会
8/25 14:00 頭文字D大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5高架下404-407 ☎078-271-0335
8/3 ------ GGXXランバト3rd
8/10 ------ VF4EVO大会
8/17 ------ VO4大会
8/24 ------ GGXXランバト4th
8/31 ------ VF4EVO大会
※すべて受付は17:30まで、詳細は店舗掲示板にて

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
8/17 17:00 CAPCOM VS. SNK2 ランバト
8/31 10:00 謎の大会in奈良
◆タイトルはDDR、他はすべて謎

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
8/4 14:00 十字プレゼンツ真夏のGGXX大会大会
◆他府県との技術交流会
8/9 19:00 兎大会 ◆トーナメント方式
未定 20:00 VO4パートナーくじ引き決定大会
未定 16:00 VO4ランキングバトル
未定 20:00 VO4月例ガチンコ大会
未定 19:00 DDRMAX2 おばけ! お盆! おでちん! すぺしゃる
未定 16:00 ポップン8帰省者ワショーイ大会
未定 21:00 VF4EVO 3on3初大会
未定 19:00 GGXX 3on3

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
8/25 16:00 第6回頭文字D大会
毎土曜 18:00 ビンゴ大会 ◆先着順で上位の景品をゲット!

九州沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
8/3 19:30 CAPCOM VS. SNK2大会
8/10 19:30 ソウルキャリバーII大会
8/17 19:30 頭文字D上級コース大会
8/18 19.30 ガンダムDX大会
8/24 19.30 GGXX大会
8/31 19:30 VF4EVO大会
※すべて参加費100円、1週間前から店頭のみ受付

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 1092-844-6553
8/25 16:00 VF4EVO大会
◆3本先取、キャラ固定

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 1092-682-0555
8/25 19:00 VF4EVO大会
◆参加100円、キャラ限定、カード使用

★トンボ大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 1092-553-1081
8/18 19.00 VF4EVO大会
◆参加100円、キャラ限定、カード使用

★スーパーコメット大橋
福岡市南区大橋1-8-12 1092-551-9364
8/17 16:00 GGXX 3on3大会
◆チーム内での同キャラ不可、参加100円

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
8/11 15:00 第8回オラタン5.66大会
8/17 19:00 VF4EVO大会
8/18 15.00 第8回KOF2001大会
※すべて予選トーナメント、決勝リーグ、参加費100円

大分県

★セガワールド中津
中津市沖代町1 2-16 1097-922-7833
8/18 18:00 ソウルキャリバーII大会
8/22 18.00 GGXX大会
8/25 18:00 VF4EVO大会

宮崎県

★ゲームセンタースーパーチャレンジ
宮崎市大字島之内7338-38 10985-37-0272
8/14 15.00 スパチャレ杯CAPCOM VS. SNK2 2on2大会
◆ユーザー主催、全国大会本戦ルール適用

中国四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
8/10 17:00 第3回GGXX大会
8/11 19:00 第1回頭文字D大会
8/24 20.00 第8回VD4山陰最強決定戦
8/25 15:00 第6回ガンダムDX 2on2大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
8/10 18:30 第1回ソウルキャリバーII大会
8/17 18:00 第3回GGXX大会
8/25 17:00 オラタンVer5.4大会

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am fantasista com
8/1 ------- 夏休みサービス 旧作格闘2プレイ100円
◆8末まで
8/4 15:00 第1回KOF2001大会
8/10 20:00 第5回VF4大会 ◆VFRポイントランキング
8/11 15:00 第3回CAPCOM VS. SNK2大会
8/17 18.00 オラタン5.66大会
8/18 15:00 第2回ヴァンパイアセイバー大会
8/25 19:00 第3回VF4 3on3大会
◆VFRポイントランキング
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www koue co.jp/v1
8/4 18.00 第3回頭文字D大会
8/11 18:00 第2回GGXX大会
8/18 18:00 第10回ガンダムDX大会
8/25 18:00 第1回VF4EVO大会

★セガワールドメガ海田
安芸郡海田町南大正町3-35 ☎082-824 55501
8/10 17:00 ガンダムDX 第2回海田王者決定戦大会
◆コスト制限無し、タッグエントリー
8/23 18:00 ガンダムDX 第2回ランダムMS大会
◆参加費100円、使用MSはくじ引き

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
8/18 19:00 第7回VF4大会 ◆使用キャラ固定
8/25 19:00 第13回鉄拳4大会 ◆使用キャラ固定

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

〔郵送〕 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕 03-5433-7212
〔メール〕 location@arcadiamagazine.com

Joystick Troopers 31

ジョイスティック トゥルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G・ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■

リアルでもゲームでも思った。「一人」で生きていくことは難しい。

愛憎、没頭、感謝。一言で言うと青いが、生きているって素晴らしい。

帰ってきましたよ東京に。30年ちょっとの短い人生でも一番長い時間を過ごした場所に戻ってきて感激したのは、決してノスタルジーや郷愁の気持ちなんかじゃない。情けない話だが、慣れ親しんだ飲食物や気軽に会える友人知人との再会がこんなにありがたいものだとは思わなかった。別天地での1年間、ただ単に僕が社交ベタでプライベートな知り合いが一人もできなかったのが大きな原因なんだろうけど。ちなみに帰京して最初に行なったのは、わが青春の「ケンタッキー・フライド・ムービー」の鑑賞でした。

話がそれた。先月のコラムで書いたように、この不況下にありながら会社からの指示待ちという大義名分を盾に、廉価DVDとADSL回線という武器を得てまるまる3週間ほど引きこもりライフを満喫させていただきました。せっかくだから、この際オンラインゲームの筆おろしでも済ませておこうかと軽い気持ちで申し込んでしまったんです。そう「ファイナルファンタジーXI」を。

評判を聞く限り届くのはけっこう先になるかと思っていたら、申し込んでから数日でハードディスクのセットが送られてきました。なんか盛り上がっていく気持ちの出鼻をくじかれた感じだけど、早く届くことに文句はない。半日を費やしたインストールとオンライン認証を経てから、いよいよ「ヴァナ・ディール」へ。

飲食物や嗜好品の買い出し以外に家を出ていないことに気が付いたのは一週間目ぐらいだろうか。携帯は無音バイブにし、カーテンを閉めきってひたすら遊びまくった。口に入れる物は、キーボード入力やプレイの妨げにならない片手サイズの食物だけ。一汁一菜や丼物、汁物の食事なんて考えられない。時間がもったいないんだもん。間違っていますが、ダイエット効果バツグンです。

10日目ぐらいでようやく生活スタイルのヤバさに気付くも、もう止まんない。同じサーバーにいるプレイヤーのレベルを見たら大多数の人が自分なんかより全然上で、追いつくまで止められるわけがない。「レベル50って何だよアンタは！」とか言いながら黙々とタマネギなんぞを狩っていました。

最初にフィールドに立った時の感激は今でもハッキリ覚えている。鉱山の町ですれ違う人たちはプログラムされた人物ではなく、自分と同じく「どこかで接続して遊んでいる」プレイヤーなんですね。素人丸出しですが、何だかそれだけで嬉しくなっちゃって。通信やソフトの技術まで考えると、もう妄想は止まりません。ゲーム内での出会いや出来事なんかは、ここの字数を費やしても語り尽くせないくらいある。心に決めたのは、自分がしてもらった親切は形を変えてほかの人にも受け継いでいってもらうことだ。武器を売ってる町まで案内してくれたこと。高過ぎて買えない武器を前にして「出世払いでいいから」と数千のお金を譲ってくれたこと。鍵や卵、ドラゴン狩りに付き合ってくれたこと。リアル世界よりもほんの少し親切になれる自分がいた。大阪の地でコミュニケーションに飢えていた僕は、改めて「一人で生きていくことは大変だ」ということに気付いた。ようやく会社からの呼び出しに応じて久々に出社する時、オフィス街を歩きながら何となく他人を観察してしまうクセが付いたのは偶然だろうか。

ファミ通7月19日号で浜村通信長が書いているが（秀逸なので必読）、数千もの他人が集う場所で僕のように不快な思いをしたことがない、なんて存在は稀かもしれない。

引越しで改めて回線工事を待っているため一週間ほど「ヴァナ・ディール」には旅立っていないが、こうして離れてみることで改めて「あの世界」が放つ魅力を思い出している。愛憎、没頭、感謝。一言で言うと青いが、生きているって素晴らしい。♪人生って（また娘。オチ？）。

最後に。どこも書かないから書くけど、接続障害がとにかく多過ぎ！　最初のプレイオンライン認証に半日かかるなんて日常茶飯事、今じゃ怖くてログアウトできないよ。これ、何か対策しないと、無関係なゲームそのものの評価も下げることになりますよ。関係者の猛省を促します。

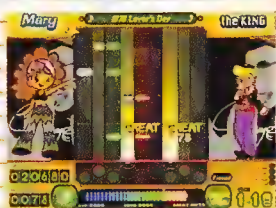
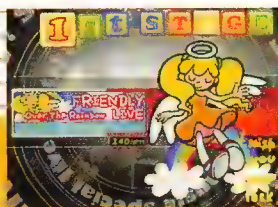
編集者談！ なんだよ。アーケードネタじゃないじゃん。とはいえ、そうした状況すら容認せざるをえない部分はある。つまり、それだけアーケードに惹かれるモノが無い時期だったということ。FFXIに燃えてしまうのも、モー娘。につぎ込んでしまうのも、それを凌駕するアーケードタイトルが無いという事実の表れだ。悔しいがこれが現実であり、消費社会の一つの姿なのだろう。

BEAT♪MAXIMUM♪

大パワーアップで帰ってきたぜ！

BEMANIシリーズすべてをサポートするバラエティコーナー"ビートマキシマム"が、装いも新たに帰ってきたぞッ。続々発表されるBEMANIシリーズの新着情報に加え、アルカディア独自攻略情報も盛りだくさん!!　加えて、今回はポップンシリーズとIIDXシリーズのサウンドディレクター対談もアリ!!

一同注目ーッ！　なんと『ポップン8』では、3月に開催された"ポップンミュージック★アーティスト大集合!!"で披露された人気曲が、ライブver.で登場!!

パッショネイトな炎のボーカリスト、ミッキー・マサシが贈る情熱のナンバーが、ここにライブ版として収録!!　アツい情熱のうねりを、身体と耳で感じてくれよなっ!!

ポップン界の歌姫・Sanaがビビッドに歌い上げたひと味違う"グルーヴロック"のライブバージョン、お楽しみあれ!!

ハートフルなステージが、そのまま楽曲になった"フレンドリーLIVE"。暖かな空気、伝わってくるでしょ？

自らも"ライバー"と自負する、新堂敦士全身全霊のパワーフォークライブ！　ぜひとも聴いてくれ、これが新堂敦士の真の破壊力だ!!

話題のロックユニットが贈る、パワー凝縮のハイテンションナンバー！　ノリノリのステージングが見えるか君は!?

楽しさ底なし、真夏の大本命!!

プレイするほどに新しい面白さが生まれてくる、天井知らずの大ボリュームと楽しさを誇る『ポップンミュージック8』!!　今月も耳寄り情報盛りだくさんでお届け!!

担当：ししゃもズ（一人）

今回は"隠し要素"大発表会!!

最初は遊べなかった"すごろくモード"も、今では全国各地の店舗で絶賛稼動中と思われるが、キミの街の筐体の"隠し要素出現率"はどんな感じかな!?　順調な店も足踏みしてる店も、100%を目指して頑張ろう!!

「まだまだすごろくは始まったばっかりなんだけど…」というアナタ、道はまだまだ長いぞ!　日本一周だけで旅は終わらないのだ！

今回紹介する隠し要素は、人気曲のLIVEバージョン。これは3月に開催されたポップンライブの音源をそのまま使用した、何とも臨場感溢れるスペシャルプレゼントだ!!　ボーナスステージ情報も次のページで紹介するぞ。

「これをプレイすればライブに行った気に～」とかいう野暮なことは言いません!　ライブ参加者も未見の方も、みんなが楽しめるぞ!!

今月はボーナスステージの遊び方も大公開するぞ！　『ポップン8』のお楽しみは、まだまだこれからやってくるなのだ！

ゲー事典　今回最初に公開された隠し楽曲のLiveバージョン。ライブに行けなかった人には願ってもない大プレゼントだよね。超盛り上がりを見せた会場の雰囲気、少しでも感じ取ってくれたかな？　"ポップンライブ"は8月に第二回が開催されるので、ぜひとも会場まで足を運んでみてほしい。次回作では君の歓声が、『ポップンミュージック』の筐体から聞こえてくるかもしれないぞ。

隠し要素でさらに楽しく新しく！

たくさんの謎が潜んでいる『ポップン8』、隠し要素の第一弾を公開しちゃうぞ。

この中でも、全国のファンのうれしい悲鳴が聞こえてきそうなのが一連の"Live"シリーズの存在だよね。出現条件は、やや易しめなものから手応え満点のものまでそろっている。ぜひとも全曲そろえて、3月に行なわれたポップンライブを、君の町のゲームセンターでも再現しよう！　好評ならば、次回作では8月のポップンライブ第二弾が絡んでくるかもしれないね。

筐体の隠し出現率を知りたいときは、日本地図でチェックしよう！

隠し曲の中には、ほかのシリーズからのゲストも多数登場するぞ。

特定の曲を特定の条件をクリアすると、何かいいことが……。

おいしいぞ！　ボーナスステージ!!

みんなはノーマルモードやチャレンジモードで遊んでいる時、ファイナルステージの後に追加ステージが出現したのを見たことはないかな？　「普通に遊んでいても出ないのに、時々出現するあのステージは……？」と疑念を抱く君よ！　それこそが"ボーナスステージ"と呼ばれる、特別な条件を満たした者だけが到達できる、夢のステージなのであるッ!!

ボーナスステージで遊べるかどうか、タイトル画面でミミ＆ニャミのポーズを確認！

ボーナスステージで遊ぶためには、まず下準備として"タイトル画面のミミ＆ニャミの状態"を確認する必要があるぞ。右の表に掲載されている通り、ミミとニャミが"FEVER"か"GREAT"のアクションを取っていないと、ボーナスステージには到達できないのだ。ミミ・ニャミのカラーも関係アリ。常にタイトル画面をチェックして、ミミとニャミがゴキゲンな素振りを見せていたら、迷わずにコインを投入だ!!

必見!!　今月の隠し要素公開

メロコアLIVE　H@ppy Choice／good-cool feat.ずわひであ
【条件】コンボ、GREAT、GOOD、BAD、スコアのうち、数字の和が8の倍数になるものが三つ以上ある。

フレンドリーLIVE　Over the Rainbow／パーキッツ
【条件】1ステージはMAXコンボの末尾が44でクリア。2ステージは「ヴィジュアル3」を選んでクリア。

クルーフロックLIVE　赤いリンコ　Sana
【条件】以下の条件を同時に満たしたときに出現。
・使用キャラクターが「サンデー」「さなえちゃん」「ももこさん」のどれか。
・1ステージもしくは2ステージで「フランダースの犬」「ディスコハウス」「ウインターポップ」「Jガラージポップ REMIX」「ハウシーポップ」「サバービア」「タッチ」のどれかを選び、コンボ、GREAT、GOOD、BAD、スコアのどれか二つ以上で下2桁を37でクリア。

パッションLIVE　今宵 Lover's Day／ミッキー・マサシ
【条件】キングを使って1ステージ、または2ステージを100,000点でクリア。

パワーフォーク2LIVE　君を壊したい／新堂敦士
【条件】「ハードロック」「ヤキュウロック」「サニー」「フレッシュ」「ハウシーポップ」「パワーフォーク5」「Jガラージポップ REMIX」のどれかを1ステージ、2ステージ両方で88,888点以上でフィーバークリア。

以下の条件を両方満たすと、ファイナルステージの後にボーナスステージが出現する。
- ●タイトル画面でミミ、ニャミがFEVER、GREATアクションをしている。
- ●ノーマルモード、チャレンジモードをプレイした結果、
  - 3ステージの合計スコア
  - 3ステージの合計GREAT数
  - 3ステージの合計COOD数
  - 3ステージの合計BAD数
  - 3ステージ内の最大MAXコンボ

  に、8が6個以上含まれている。

YOU GOT BONUS STAGE!!

ボーナスステージでは通常隠し曲（上記のLIVEバージョン）5曲、そして以下の曲も選択できるようになる。

●タイトル画面でミミ、ニャミが1PカラーでFEVERアクションをしている。
？？？

●タイトル画面でミミ、ニャミが1PカラーでGREATアクションをしている。
スペシャルクッキング　100sec.Kitchen Battle!!　Orange Lounge

●タイトル画面でミミ、ニャミが2PカラーでFEVERアクションをしている。
？？？

●タイトル画面でミミ、ニャミが2PカラーでGREATアクションをしている。
サバービア　une lettle de mon copain,　apresmidi

対話から生まれる　ビート＆ミュージック!!

サントラCD同時発売記念スペシャルトーク

wac × dj TAKA

多彩なラインナップを誇るBEMANIシリーズの中でも、特に多くのファンを魅了する人気の2大シリーズである『ポップンミュージック』と『beatmaniaⅡDX』シリーズ。今回は『ポップンミュージック8』と『beatmaniaⅡDX 7thstyle』2作のサウンドトラックCD同時発売を記念し、それぞれのサウンドディレクターに対談形式でお話を伺った。聞き逃し厳禁!!

音楽でつながったそれぞれの宿命

——まずお伺いしておきたいのですが、お二人は仕事場を離れたプライベートでも、かなり親しい間柄とか。

wac　そりゃあもう、仲がいーですよ～（遠い目をして）。せーかーよーしー（遠い目をして）

TAKA　いいのかな（笑）。

——最初にお二人が出会ったのは？

wac　初めて一緒に仕事をしたのは、『beatmania ⅡDX substream』（'00年）の時ですね。

TAKA　僕が入ってしばらくしたころ、wacがポップン系のスペシャルゲストとして入ってきたんですが、最初は一緒に「ⅡDX」をやってたんですよ。

wac　会社的にはTAKAが先輩ですけど、人生的には僕が先輩ということで。

TAKA　そうだっけ？（笑）

wac　10カ月だけだよね！　しばらくは、二人で「ⅡDX」に関わってました。TAKAサウンドディレクターの下、僕は譜面職人になるための修行中って感じで。

——コナミに入社されてからが初対面だったわけですか？

wac　実は、二人はアマチュア時代からの知り合いなんですよね。

TAKA　ええ。専門学校で同期生だったんですよ。だから、かれこれ5年ぐらい。

wac　TAKAとは話が合ったんですよ。周りに、あんまり音楽の話とかできる人間がいなかったんで。

——音楽の趣味が似ていたんですか？

wac　う～ん、どうだろ。TAKAはアウトドア系好きだけど、僕はその辺疎いし。二人とも好きだったミュージシャンっていうと……あの辺だっけ？

TAKA　ああ、コーネリアスは二人の好きそうなところが辛うじて被ってるかな（笑）。

——初代『beatmania』が発売された時、お二人の反応はいかがでしたか？

TAKA　「何か、DJシミュレーションゲームが出たらしいよ」とか。

wac　「へー、そんなのが出たんだー。すごいね」とか。思いっ切り他人事っぽいですね。TAKAはすごく興味あったんじゃないの？

TAKA　ごく普通に

wac
『ポップンミュージック』シリーズサウンドディレクターというか雑用っすよ（本人談）。最近は「ⅡDX」シリーズにも楽曲を提供したりもする譜面職人。

ゲー事典　上で挙げたボーナスステージに入るには、ミミとニャミがタイトル画面で特定のアクションを起こしている必要があるのだが、『ポップンミュージック』は、いつも順番待ちができているゆえ、のんびりとタイトル画面を確認する暇もないというのが実情だよね。開店直後と閉店前は狙い時であるが……。スキあらばタイトル画面を確認し、ミミ＆ニャミのご機嫌を確認すべし。

いくつこなせる?!
ノルマにチャレンジ!!

ゲームモードを選んだ後に提示される“ノルマ”。実にバラエティ豊かで多彩な条件があるのだ。主なところを挙げると……。

- **Lv○以上をクリア**
- **スコア○○点以上でクリア**
- **NO BADでクリア**
- **新曲をクリア**
- **二人でポップン**
- **バトルモードで引き分け**
- **人気曲ベスト3をクリア**

などが存在する。

ちょっと説明すると、“二人でポップン”は9ボタンモードでプレイすればノルマ達成となる。

このように、単純にスコアや数字を規定するものからヒネリが利いたものまで、いろんなノルマが待っているぞ！

スゴロク・ノルマクリア!! これぞ至福の瞬間！ 後は祈りつつ、ルーレットの目に任せるしかないッ。

思うがままに進みたい!
すごろくde8増進計画

みんなで手を取り合おう！

ノルマをこなしてルーレットを回し、名所を目指して日本地図を突き進んでいく“すごろくde8”。前途は長く多難でも、一人一人の力を合わせれば、きっと光明は見えるはず！ たくさんの友達を巻き込んで、積極的にノルマをクリアしていこうぜ！

Point ① 名所でドキドキ

日本各地に点在する“名所”。ここを通過するごとに、さまざまな隠し要素が出現するわけだが、“名所”には隠された秘密があった！

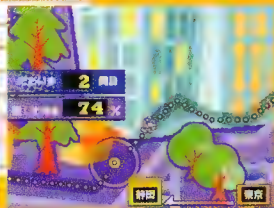
普通、名所を通り過ぎさえすれば「隠し要素出現」のメッセージが出るけど、名所のマス目ぴったりに止まると、通過したときとはちょっと違った“隠し要素”が出やすいのだ。普通、二周目以降にしか出ない隠し要素も、うまくすれば一周目でそろえることができるかも？

Point ② 日本一周だけでは終わらない!

待望の全国一周を果たし、ようやく「長い旅が終わった」と一息……付くのはまだ早い！ 隠し要素を出現させる“すごろくde8”の旅は、日本一周程度では終わらないのだ！ 東京、九州、北海道を巡って、再び東京へと帰って来たら、有無を言わさずに二周目の旅が始まるのである。

隠し出現率100%を目指すためには、さらにその先を目指さなくてはならないとか。一周目で安心している場合じゃないよね!!

日本を二周回っても、まだまだ全貌は見えてこないのだ。夏休みを使って、長い道のりを頑張ろう！

ルーレット運が良くてちょうど名所に止まれたら、いつもよりもイイごほうびがもらえたりするのだ！

名所が目前の場合は、みんなそろって運頼み！ え？ 「1」が出ないようにって？ それもあるけど……。

対応してた気がします（笑）。

wac でも、二人ともコナミに入社して、しかも同じ部署で働くことになるとは思いもよりませんでした。くされ縁です（笑）。

くされ縁が生んだコラボレーション

—しばらくはお二人とも「IIDX」のチームで働いていらしたわけですね。

TAKA 「substream」以降、ピアノをフィーチャーした曲が増えてきたんですけど、実はwacって、合唱団出身でピアノもやってたんですよ。その実績があったので、ピアノ系の曲で大いに活躍してもらいました。

wac 久保田修さん（「IIDX」シリーズの人気コンポーザー）とか、ちゃんとしたピアニストの方がいらっしゃるじゃないですか。なんで僕が……とか言って、ビクビクしながら弾いてました（笑）。

TAKA やっぱり、ピアニストならではの感性っていうのがありましたし、wacにはその辺でいろいろと助けられましたよ。

—その後でお二人は「ポップンミュージック」シリーズでも深い関わりを持たれることになりますが、ポップンシリーズに関わられたいきさつは？

TAKA 僕が関わったのは、「5」の「ウルトラハイヒール」からですね。

wac 僕は「3」からです。あのころは譜面屋としてハイパー譜面を作ったりしてたのかな。

—では「5」から共同で作業を？

wac そのころ僕は「アニメロ2号」の方をやってたんです。TAKAと「ポップン」で最初に絡んだのはその次の「6」で、僕がサウンドディレクターになってからですね。TAKAには、前からポップンでも曲を依頼してみたいと思っていたので、「TAKAに頼むならトランスだろう。じゃあ、曲書いて」と。

—それが「6」に収録された人気曲「Foundation of our love」ですね。

TAKA それからはwacのディレクションの下、言いなりになりながら。

wac めっそうもございませんって。でも、まあボツをくらわせながら（笑）。ついでにロングバージョンも作らせながら。

—幻のボツが有ったんですね。

wac 「ポップンにしてはカッコ良すぎるよ」って感じの曲が仕上がってきて（笑）。曲としては好きだったんですけどね。基本的に何でもアリなのが「ポップン」だけど、「ポップンミュージックらしさ」というのは大事にしたいかなぁ、と。「ウルトラハイヒール」はどっちの作品でもいけたけど、かといって「IIDX」のTAKAの曲がどれでもポップンになじむかといえば、そうでもないんですよね。

TAKA 最近はポップンプレイヤーとIIDXプレイヤーの間にも垣根が無くなってきたというか、歩み寄りつつあるのですが、お互いのそれぞれの持ち味は大切にしていきたいですね。

（次ページへ続く）

dj TAKA
「beatmania II DX」シリーズサウンドディレクター。同シリーズのコンポーザーとしても活躍し、「ポップンミュージック」シリーズにも参加。

ゲー事典 今回の対談でも感じていただけると思うが、wac氏とdj TAKA氏のコンビネーションは抜群。会社帰りの雑談の中や、カレーを共に食いながら（笑）次回作のアイディアを形作っているとのこと。それぞれの持ち味を生かしつつ、お互いのシリーズの更なる発展に努めていこうとしているお二方の情熱に、シリーズを支える人気の秘訣を見たような気がします！

※ここではダブルプレイをDP。スクラッチをS、鍵盤を左(1P側、2P側順)から1234567として記載しています。

beatmania IIDX 7thstyle

©2002 KONAMI

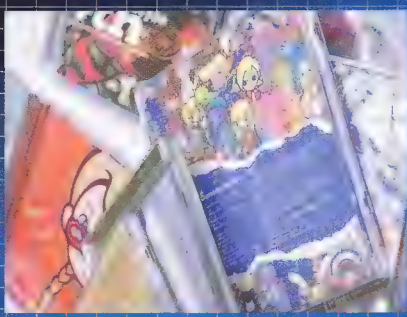
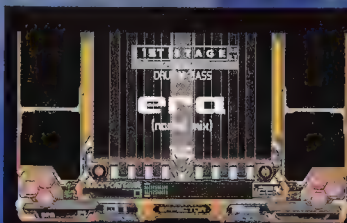
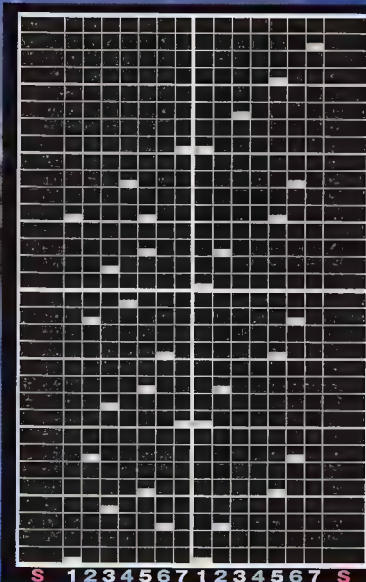
今回は、高難度DP譜面として最も代表的なものであり、DP十段一曲目でもある"era(nostal mix)"を攻略しよう。

beatmania IIDX 7thstyle
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7鍵盤＋スクラッチ
■発売日：2002年2月(稼働中)
■使用基板：—

ダブルプレイを極めろ!!

『3rdstyle』で登場。曲全体を通して、容赦なく混合フレーズが降ってくる。特に低速地帯からは、左側に細かいリズムのシングル譜面が出現、左手を酷使するハメになる。この超高難度譜面を、君はクリアすることができるか？

低速地帯その1(eraの要所)

この曲の肝となる低速地帯。まず、左手部分の簡略化を始めるのが吉。特に、三回目の3と5を同時押しで取ることで、右手側の2と合わせてリズムの修正ができるためオススメだ。はっきりいって完全に簡略化を施せば、すべて八分間隔でたたくことができる。

とはいえ簡略化し過ぎるとかなりかっこ悪くなるので、プライドとの勝負だ(笑)。

また、左図の譜面から少し進むと、右手で5＋S～7となっているところがあるが、難しいので5～7＋Sにし、左手のSと同時に取るのが賢いだろう。

1256～1357地帯(運指重要)

前半から低速地帯にかけて、左右どちらかに必ず登場する1256125612561というパターン。運指を決め、指を外さないように。

また、右手側にシングル譜面のドラムパターンがそのまま登場。十六分間隔のオブジェが多いので、キツイようならば同時押しに簡略化してしまおう。

参考として、左右の1256×3～1357のオススメ運指を紹介。

●右手側：親・人・親(薬)・中×3～親・人・薬・小
●左手側：小・薬・親・人×3～小・薬・中・人

最新作での戦いぶり

――IIDX 7thstyleでは、TAKAさんがwacさんに、逆に「ポップン8」ではwacさんがTAKAさんに楽曲を依頼しているわけですが、お二人の間ではどういうやりとりが行なわれているのでしょうか？

wac IIDXの制作時にTAKAから出されるディレクションは、基本的にいつもワケがわからないんです(笑)。「カッコいいヤツ」とか。

TAKA 僕はコンポーザーに楽曲を発注するときも、具体的に「こういう風にしてくれ」とは限定しませんからね。

――7thstyleでwacさんは「Spica」を提供されてますよね。

TAKA この人、いつもロケテの前日ギリギリまで調整してるんですよ。

wac 「今回も間に合った～」とか言って、すみません、[illegible]して るんで。

TAKA [illegible]で、同期でここまでというラインが引けないんじゃないかな。ほっとくと、いつまでもやり続けちゃう。まあ最終的にはいいものが出来上がってくるんですけどね(笑)。

――逆に「ポップン8」ではどうだったんですか？

wac IIDXが終わって、「[illegible]が呼んでる～」とか言ってるところを取っつかまえて、無理矢理頼みました。すぐ[illegible]んですよ、この人。

TAKA (笑)

――「ポップン8」に収録された「LOVE2シュガー」のジャンル指定(ユーロビート)は、wacさんのディレクションだったのですか？

wac TAKAに「どんなのやりたい？」と言ったら「ユーロビートをやりたい」って答えが返ってきたんですよ。今回、ユーロビートを入れる予定はそのときまで無かったんですが、TAKAがやりたいなら、ぜひやってもらっちゃおうかな、と。

TAKA 前から一度ユーロビートはやってみたいジャンルだったんです。wacからも特に指定が無かったし。

wac ポップンでほかにやってみたいジャンルはある？

TAKA う～ん、ビートパンクとかロックかな。

wac ロックはライバル多いよ～(笑)。

切磋琢磨の果てに見るもの

――お二人はお互いをどのように見られているのですか？

wac サウンドクリエイターとしての引き出しが多いところが、TAKAの強みですね。あと、前に進むことを恐れないところ。「俺は～なんだ」と思った事を、きっちりと形にしている。それが、いい形で「IIDX」シリーズに出ていると思いますね。

beatmania IIDX 7thstyle Original Soundtrack
コナミミュージック
KMCA-171～2
3.22発売 ¥3,500(税込)

ゲー事典　踏んで跳んでDDR!!：本誌におけるDDRMAX2攻略は、先月で一応終了～。しかし、ここから先、さらなる高みを目指すキミに力を貸してくれるであろう以下のURLを贈る!!
■譜面のことなら「極限禅場」 http://www.page.sannet.ne.jp/zyx-19/ ■お祭り大好きなら「Gamer's Nest Original Site」 http://www.gamersnest.com/

再速地帯（リズム崩壊）

S 1234567 1234567 S

低速が終了し『再』び『速』くなる地帯であるが、左手は依然シングル譜面そのまま。BPMが179と速く、細かいオブジェをすべてその通りにたたくのは至難の業なので、ここも全体的に簡略化した方が進みやすい。

特に、左手入りは1～5～1～2～7となっているが、2を後ろにずらして7、そして右手の7と同時に取る事でリズムを修正しよう。

また、押しにくいオブジェは捨て、リズムを保持することを最優先に。リズムが少し崩れただけで、すぐにゲージが減ってしまうぞ。

低速地帯その2（高難度スクラッチ）

S 1234567 1234567 S

低速地帯後半の左手側は、シングル譜面とはパターンが少し異なり、いやらしさが増している。具体的には三回目の3～5が3～6になり、微妙に取りにくい。ここも3＋6を同時押しで取ってしまうのがオススメだ。

また、パターンの最後に6～6が追加、さらに左右にSが入る小節も。これはちょっと難し過ぎるので素直に捨ててよう。どうしても取りたければ6～6～Sとずらして取ろう。手が大きければ6＋Sが同時に取れるのだが……。

最後のツメ

S 1234567 1234567 S

ここでゲージを維持できれば、クリアに大きく近付く再速地帯の5小節目。当然、左手側を簡略化することが重要だ。押しにくい2と6を捨て、白鍵に集中しよう。

この次の小節はほとんどが白鍵のみで構成されているため、ここまでゲージが残っているプレイヤーは、それほど運指に気を使わなくてもゲージを維持できるはずだ。そのため、実質的にはこの部分が最後のツメになる。しかし、最後までオブジェの数は多いので、曲が終わるまでしっかりプレイしてほしい。

ハメコ。の独り言

そろそろ次回作が見え隠れしていますが、皆さんいかがお過ごしでせうか。今号で、再度DP攻略をさせていただいた次第ですが、DP攻略の際に重要となるのが、やはり「片手力」でございます。どうでしょう、EUROコースあたりに片手で挑戦してみては？ 最初は疲れて無理かもしれませんが、努力次第で何とかなるものですよっ。

TAKA wacはね、情報収集能力がすごいんですよ。音楽的な事をはじめとして、作品を作るために必要なあらゆる情報を吸収してる。全国のアーケード事情などにも精通しているし、忙しいのに何でこんなことまで知ってるんだろうって（笑）。ユーザーの顔が見えているっていうのかな。

――プレイヤーの声を集めるのは大事ですよね。

wac そうー、いい事おっしゃいましたね！ まあ、気が弱いってこともあるんですけど。

TAKA あと、スケジュールがいつも遅れちゃうけど、決していいかげんなものを作ってこないし、遅れた分はクオリティで取り戻しているところがすごいですね。

wac 『ⅡDX』の時は「締め切り！」っていつも言われているけど、『ポップン』の時には逆に言い返せるからうれしいです、なんて。

TAKA 僕の作業スピードは普通ですよ（笑）。

――これから、お二人でやってみたいプロジェクトなどはありますか？

wac 会社帰りに缶ビールを飲みながら、『ポップン』や『ⅡDX』の枠を超えた、みんなが楽しめる作品を作っていきたいねぇ、とかよく話してますけどね。

TAKA とりあえず『ポップン』ではロックをやることを目標に。

wac ゲーム作けないよ。

TAKA それも困るなあ。

wac じゃあここは一つ、ゲームロックとかいう新ジャンルを。

TAKA ゲームにまで持っていくの？（笑）

――では、サントラCDの発売を心待ちにしているプレイヤーの皆さんに、メッセージをお願いします。

wac 『ポップン8』のサントラはユーロビートをはじめ、素晴らしい楽曲が詰まった一品です。いつも通りのしっちゃかめっちゃかな「音の博覧会」を楽しんでください。ゲームセンターでは印象に残っていなかった曲を、サントラで好きになってくれたりするとうれしいな。

TAKA 『6thMIX』『7th』と続いたヒット路線の一つの集大成として、今まで以上に『ⅡDX』らしい作品に仕上がってます。どのジャンルを聴いても、どこかに『ⅡDX』らしさが出てると思いますので、サントラCDの方も皆さま、よろしくお願いします。

（敬称略／7月1日新宿・コナミにて）

コナミミュージック
KMCA-173～4

「era(nostal mix)」をはじめとして、「schlagwerk」、「DXY！」など、TaQ氏のDP譜面には超高難度曲が数多く存在するため、腕に自信があるプレイヤーの諸君はぜひとも全曲クリアを目指してくれ！ また、今回の攻略では、凄腕ダブルプレイヤーの一人である「みゅう君」に協力していただきました。どうもありがとう！

[illegible]曲から見るbeatmania's history

[illegible]A A GO GO ([illegible]atmania 2ndMIX)

『2ndMIX』での代表曲の一つ。ラストの1＋3～2交互押し地帯が難しかった。『2ndMIX』では、ほかにも『DEEP CLEAR　EYES』などの名曲が生まれている。

20,november (beatmania)

時代を超えた名曲。ダブル譜面も混合フレーズが取り入れられ、素晴らしい出来を誇る。

『beatmania』一作目の代表曲といえば間違いなくこの曲。連打や十六分などの譜面パターンはここで登場している。ちなみに曲タイトルの由来はnagureo氏の誕生日から。

DRUNK MONKY Another (beatmania 4thMIX)

通称「穴猿」と言われ、五鍵盤の中でも最凶難度を誇る。かなりの難しさだったが、それに負けじとクリアに燃えるプレイヤーが多かった。

多くのプレイヤーをドン底にたたき落した超難曲。ダブルプレイしてもやり応え抜群。

super highway (beatmania 3rdMIX)

懐かしの元祖階段譜面。あのころは誰もが恐怖の階段でゲージを減らされていた。

『3rdMIX』より。階段という言葉はこの曲から生まれた。また、この曲のダブルプレイは、当時では屈指の難度。1・2P同時に階段をたたかねばならなかった。

[illegible]

●KOUYOU：『CORE REMIX』で初登場、味わい深い名曲。
●Disabled the FLAW：『6thMIX』の代表曲。Another譜面の難度はなかなかのものだ。

[illegible] Another ([illegible]ompleteMIX2)

『DRUNK MONKY』Anotherと並ぶ難しさを誇るこの曲は『CompleteMIX2』で登場。ほかの高難度Another曲もこの曲には及ばなかった。

5鍵盤前半期最大級の難曲。曲中を通して難所だらけ、特に序盤の高速階段は圧巻。

時は流れ、ついに最終章を迎える。

beatmania THE FINAL

これがシリーズの集大成！FINALの名は伊達じゃない。

beatmania THE FINAL
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：5鍵盤＋スクラッチ
■発 売 日：2002年7月
■使用基板：—

Text：ハメコ。

歴史を振り返ろう

五鍵盤が歩んできた歴史をほぼ完全に内包しながらも、ほかのBEMANI作品から魅力的な楽曲を収録し、さらに今作品オリジナル楽曲を多数収録した玉手箱『beatmania THE FINAL』。システム面は前作7thMIXと変わりはないので、何の問題も無く遊べるハズ。旧曲の思い出、他作品提供曲の面白さ、そして新曲への感動、存分に堪能してくれ！

スタートボタンで曲の並び替えが可能。新曲だけを探したい時などに便利。

何と！　全部で7曲もプレイ可能なFIRSTコース。そのどれもが初代の作品。

GUITARFREAKS 8thMIX

©2002 KONAMI

まだまだ続く無限の鼓動！

drummania 7thMIX

©2002 KONAMI

Text：ハメコ。

BEMANIシリーズでもかなりの息の長さを誇るこの二作品。今回は新曲のほかに、新オプションも登場。また、e-AMUSEMENTとの対応についても期待が高まる。

GUITARFREAKS 8thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ネックボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：2002年8月下旬
■使用基板：—

drummania 7thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2002年8月下旬
■使用基板：—

新モード追加!?

シリーズも8&7作目となって、システム面はほぼ成熟していると言ってもいい。だが、そんな我々の認識を裏切るかのように、新オプションが登場。その名も、BRANCHモードとREVERSEモードだ。君は極めることができるか？

BRANCH

登場するオブジェが、途中までは真ん中にだけ流れ、途中から本来の配置に落ちていくという一風変わったモード。同時押しオブジェの対応が難しそうだが、ギ[illegible]は大いにある。

途中からオブジェが配置されるため、感覚的にはSUDDENモード。

しかし、もともとオブジェが見えているだけに、惑わされやすそうだが。

DMのREVERSEモードでは、オブジェが下から上へ登っていくぞ。

ゲー事典

さすがに『beatmania THE FINAL』と銘打ち、『プレイヤーへの贈り物』という意気込みが感じられるだけあって、今作は楽しい要素が目白押し。特にEXPERTコースの充実っぷりがコアなユーザーにはうれしいところだ。当然、今回もインターネットランキングにて激しい戦いが繰り広げられるハズ。見てないで、参加してみましょ～！

ジャンル	曲名	アーティスト	出典元ゲーム
EURO GROOVE	SYNTH 1997	e.o.s	新曲
HIP-ROCK	大見解	Des-ROW	新曲
PSYCHEDELIC	Quickening	dj TAKA	新曲
HYPER EUROBEAT	KISS KISS KISS	NAOKI feat. SHANTI	新曲
REGGAE	jam jam reggae	jam master '73	1st
HIPHOP	u gotta groove	DJ nagureo	1st
RAVE	e-motion	e.o.s.	1st
BALLAD	Do you love me?	reo-nagumo	2ndMIX
KONAMIX	Salamander Beat Crush mix	NITE SYSTEM	2ndMIX
HARD TEKNO	Acid Bomb	DJ FX	2ndMIX
RAVE	e-motion (2ndMIXMix)	e.o.s.	2ndMIX
HOUSE	wild I/O	nouvo nude	3rdMIX
BIGBEAT MIX	METALGEAR SOLID -Main Theme-	ESPACIO BROTHERS	3rdMIX
HARD TECHNO	Attack the Music	DJ FX	3rdMIX
EUROBEAT	Luv to me	third-mix miryam reo yoshinori	3rdMIX
J-TEKNO	quick master	youhei shimizu	CompleteMIX
R&B	Hunting For You	Togo Project feat. Megu & Scotty D	4thMIX
DANCE POP	Keep On Movin'	N.M.R.	4thMIX
DRUM'N'BASS	SODA	SLAKE	4thMIX
DANCE POP	deep in you	DJ nagureo	4thMIX
TRANCE	GENOM SCREAMS	L.E.D. LIGHT	4thMIX
TECHNO	22DUNK	SLAKE	5thMIX
RAVE	R3	tiger YAMATO	5thMIX
TRANCE	RELEASE YOUR MIND	TaQ	CompleteMIX2
DISCO	DISCO DANCING	DJ SIMON	ClubMIX
CROSSOVER	love's theme of beatmania	YUKIHIRO FUKUTOMI	CORE REMIX
HARDCORE DRUM'N'BASS	something special	RAM	CORE REMIX
HOUSE	air	DJ SIMON	6thMIX
R&B	HYSTERIA 2001	NM	6thMIX
TRANCE	PINK DREAM	PINK PONG	6thMIX
HIPHOP	ホワイトレクチャー	アルファ	7thMIX
HARD REGGAE	夜間行 ma-Remix	positive MA feat.TUBOI	7thMIX
TRANCE	LIQUID RAIN	PINK PONG	7thMIX
HAPPY HARDCORE	BE LOVIN	D-crew	7thMIX
SPIRITUAL	qingdao	DJ nagureo	beatmania III
EUROBEAT	Overwhelming	good-cool	beatmania III
WARP HOUSE	Jam & Marmalade	FinalOffset	beatmania III
EUROBEAT	Twin bee -Generation X-	FinalOffset	beatmania III

他作品からの移植曲

DDRMAXから「CANDY☆」

テンポがよく、DDRでは楽しく踊ることができた。移植されても、その良さは変わってない。

アップテンポなメロディラインがとても耳に残る曲。譜面もそれほどキツくないので、すんなりプレイできる。

beatmaniaIIDXから「GENTLE STRESS」

GROOVE感が心地よい名曲。実はムービーには、オリジナル同様、男性が登場する。

きれいなメロディラインが特徴的なドラムンベース。7鍵から5鍵への変化だが、譜面にそれほどの変化はないので、プレイ感覚も一緒。

GF&DMからJET WORLD

ほかにも「HAPPY MAN」「VOIDOO」などがギタドラからの移植作品となる。

Another譜面では、ギターパートとドラムパートが両方まとめてオブジェとして登場するため高難度。クリアできるかな？

ライセンス楽曲

- ANOTHER WORLD
- 桃色片想い
- Power
- RUSSIAN ROULETTE
- Home Girl
- ファミレス・ボンバー

オリジナル楽曲

三毛猫ロック	亜熱帯マジ-SKA爆弾
To the IST	Glancer
美麗的家郷	劉鋒
Keiko my love	Jimmy Weckl
CHOCOLATE PHILOSOPHY	常磐ゆう
cachaca	Mokky de Yah Yah's

移植曲

BREYK DOWN！(GF&DM STYLE)	BeForU
Homesick Pt.2&3	ORANGENOISE SHORT CUT

復活曲

SAY WHAT YOU MEAN	桜井敏郎

REVERSE

こちらはGFのREVERSE。上から落ちてくるので、慣れないとやりずらく感じるかも。

オブジェの出現方向が通常時の反対になるモード。GFでは上から下へDMでは下から上にオブジェが流れ、新鮮な感覚を受ける。

これは、普段GFをプレイ[illegible]をプ[illegible]出現方[illegible]プレ[illegible]

e-AMUSEMENT

何とGF9th&DM8thは、今話題の『e-AMUSEMENT』と連動しているのだ！ これは、BEMANIシリーズの中では初となっている。

コナミと全国のゲーセンを結んだネットワーク、『e-AMUSEMENT』を利用することにより、今までとは違った形でのインターネットランキングなど、さまざまな形でのサービスが予想される。そのため、プレイの幅は広がり、間違いなくワンプレイの付加価値が高まるハズ。詳細は次号以降にてお伝えする予定だ！

ゲー事典 今回ギタドラの新楽曲を紹介したが、やはり気になるのは他作品からの移植曲。今回ご紹介した曲は、『DDR』と『ポップン』からの移植曲。復活曲でご紹介した曲は、ギタドラではおなじみの「The Least 100 sec」を生み出した桜井敏郎さんの「SAY WHAT YOU MEAN」。昔ながらのプレイヤーはもちろん、他作品のファンも期待できる内容になっているぞ。

果てしなく加速し続ける『beatmaniaⅡDX』最愛支援ページ!!

BEAT RAIZING ⅡDX

～ビート・レイジング ⅡDX～

『beatmaniaⅡDX』に携わる人々をCHECK IT UP！ ゲームをさまざまな角度から掘り下げて、新たな魅力を発見するためのキーワードがここにある！ 今月は『ⅡDX』一作目から最新作まで、数多くのムービー作品を手掛けてきたムービーデザイナー、VJ GYO氏の登場だ！

Beat Raizing K.P.I. -Key Person Interview- with VJ GYO

――まずはコナミへ入社されたきっかけを教えていただけますか？

GYO 大学卒業後、同じ業界で別の職種として就職したのですが、仕事でご一緒させていただいていたデザイナーの方の影響を強く受けまして、「この人のような仕事ができるようになりたい！」という気持ちが押さえきれず、業務経験も浅いままに退職してしまったんです。その後は、別の業界でデザインのアシスタントをさせていただきつつ、専門学校にも通い、新卒のデザイナーとしてコナミに入社しました。入社して間もなく『beatmaniaⅡDX』一作目の企画段階から参加することになりましたが、その制作期間中に携わった『beatmania 3rdMIX』の方が発売は先でしたので、デザイナーになってからの一作目はこちらになりますね。

――ムービー専門のご担当ということですが、作り手としてはやりやすいものですか？

GYO 『beatmaniaⅡDX』におけるムービーには、画像を構成するデータの情報量に対する制約は無いので、デザイン上の自由度は非常に高く、しかも、一つのゲームの中で全く異なるコンセプトのビジュアルをいくつも手掛けられるという点では、非常にやりがいのある仕事だと思っています。

ムービーには、一つの楽曲に合わせて制作した専用のムービーのほか、GOLIがメインで制作を担当し、楽曲別に鍵盤に合わせて基板出力するCGアニメーションのバックグラウンドになる、特定のジャンルに共通するイメージから制作した汎用のムービーもあって、演出上のバリエーションに工夫を加えています。1作品で制作するムービーは十数本程度でしょうか。もっとたくさん作れるようになりたいのですが。

――十分に多いと思いますよ（笑）。一つのムービー作品が出来上がるまでの流れを教えてもらえますか？

GYO サウンドディレクターのTAKAから「こういう曲が出来たよ」という連絡を受けて、ラフの状態で聴かせてもらうんです。その曲を担当することになりましたら、その後はとにかく聴きまくります。漠然としたイメージはすぐに浮かぶものですが、ムービーとして流れと展開を持たせられるレベルにまで詰めていく内に行き詰まっちゃうこともよくあるんです。そんな時は、手近なものを動かしてみながら聴いたり、動くものを見ながら聴いたりと、聴く際のシチュエーションを変えてみたりします。それに、曲名、歌ものの場合は詞、曲の展開、メロディー、リズム、BPMといったこともムービー制作上重視することになりますが、あえて崩して作ることもありますので、定型的な流れというものは無いです。

――なるほど。ところで同じチームの方の仕事ぶりは、やはり刺激になりますか？

GYO なりますね。長くシリーズが続いている機種ですので、互いに意識しながら切磋琢磨しないと伸び悩んでしまうと思うんです。ムービー制作者同士だったら、互いにやらないようなスタイルを狙っていくことで、全体としてよりバラエティーに富む方向にしなくてはなりませんし。それに、いいものが出来たらチームのメンバーが騒ぐんですよ。騒がれないものもありますが（笑）。でも、メンバーが評価してくれた作品は、ほぼ間違いなくプレイヤーの皆さんもいいと言ってくださっていますね。逆にメンバーの評判がイマイチだったムービーについて「あのムービーが好き！」というような皆さんの声を耳にした時は、ものすごくうれしいですね。「分かっているな～」って（笑）。

――（笑）。では、GYOさんにとって『beatmaniaⅡDX』とは？

GYO 従来のゲームでは例を見なかったようなさまざまな表現にもチャレンジさせてもらって、のびのびと長い時間をかけて育ててもらった作品ですし、その間、制作上お世話になった方々、そして何よりも遊んでくださる皆さんに対して感謝の気持ちでいっぱいです。ですので、必要とされる限りは制作に携わっていきたい、と思っています。それに「作り続けるメリット」を教えてもらいました。僕は結構八方美人なんですよ（笑）。熱しやすく冷めやすいというか。「作る」だけじゃなくって、こんなに一つのことを途切れずに続けてきたのは本当に初めてなんです（笑）。まだまだ若輩者ですが、継続は力なり、を実感しています。

――最後にプレイヤーの方々へメッセージをお願い致します。

GYO 初期のころから遊んでくださっている方が多いことに加え、最近になって遊び始めてくださった方も増えているそうで、とてもうれしいです。中にはムービーを見て興味を持ちました、という方もいらっしゃるそうで、プレイヤー仲間の輪がもっともっと広がるように僕もがんばりますので、皆さんもまだ遊んだことがないという友達をどんどん連れ立って、一緒にたくさん遊んでください！ それと、GOLIのイメージキャラクターの影に隠れてひっそりと頑張ってる、ムービーキャラクターのイラストの投稿もどうぞよろしくお願いします（笑）。

VJ GYO
1998年にコナミへ入社。最新作の「7thstyle」まで、「beatmaniaⅡDX」全作品でムービーデザインを担当している。

THE WORKS

先月も紹介した、コナミが運営する"beatmaniaⅡDX"の公式HPでは、VJ GYO氏の作品も見ることができる。描き下ろしイラストの壁紙ダウンロードサービス"G2ARTS"では、GYO氏の手掛けた作品も手に入るのだ。今すぐアクセスせよ!!
http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/

Selected Works feat. VJ GYO

K.P.I.に出演してくれた方に、お気に入りの投稿イラストを選んでもらう"Selected Works"。今回はVJ GYO氏によるセレクトだ。もちろんコメントも寄せてもらったぞ。

（神奈川県 秋桜蒼梨さん）
☆体型は太めに、描線は細めに、のアレンジが素晴らしくキュートです。

（鹿児島県 卯月あるみさん）
☆賑やかで見てるだけでハッピーな気分に。デフォルメも超ラブリー。

（兵庫県 江我鳥さん）
☆さらにクール&ビューティーな雰囲気の二人。ポーズも決まってます。

インタビューでVJ GYO氏に「お気に入りのイラストレーターや漫画家はいますか？」と尋ねたところ、「最近は特にいないです。すべての作品に学ぶところがあると思っていますから。すべてが"先生"です」との回答が。ひたすら真摯に創作精神と作品のバリエーションにこだわる姿勢に感服！ こうした方々がいてこそ、『ⅡDX』のクオリティーは維持されるのだ！

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery

SHI-LOW

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #05
name：SHI-LOW（士朗）
age：23
blood type：B
born：TOKYO
favorites：dj TAKA, トリュフ, キャビア, フォアグラ, 子猫

日本人とアメリカ人のハーフ(どちらかといえば、日本びいき)。
エレキの実兄。実家にいたころはよく弟をいじって遊んでいた。
デトロイトテクノの流れを汲むテクノ全般が好き。
踊るためのミニマル系はもちろん、聞くためのインテリジェンス系も。
ⅡDX歴は、2ndから。YUZとの根性の対戦は今もなお続く、ライバル同士。
表面は静かで、内面は燃えたぎる炎のプレイヤー。
メンバーの中で一番の負けず嫌い。好きな言葉は「克己」。
「これでいいや。」という曖昧な人間を嫌い、「これがいい。」と主張をはっきりする人間を好む。
馬鹿正直過ぎるところもあるが、仲間内では男女を問わず人気者。
自然と人が集まり中心となるタイプ。男に厳しいナイアも士朗の前では素直に話す。
大の猫好きで、ノラネコだった子猫と現在は同居(大家の許可有)。
セリカの頭に乗せてみたら、血の雨。死ぬほどグーで殴られた。
エリカの頭に乗せてみたら、略奪。かわいがって返してくれなくて泣いた。
現在は実家から離れて一人暮らし。慣れない生活に四苦八苦。
毎日、食事の献立メニューで悩んでいる。得意料理は肉じゃが。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro！ いやー夏ですね。夏だからお約束の水着です(今月号付録ポスターのこと)。漫画家も必ずこの季節は描く水着です。音楽ゲームという中で、普段では描けないものをテーマに描いてみようとしたので水着です。曲の雰囲気はもちろん、OutPhaseで「Summer Vacation(CU mix)」。水着です(笑)。

さて、今回は単体で士朗です。全体的に3rdstyleの雰囲気をリメイクした感じ。だから線もちょっと濃い目で、ポスターとは違いハード路線で描いています。膝から下に背びれ(？)のあるダイソナーパンツに、赤マムシシューズを履かせてみました。士朗は3rdstyleでメインビジュアルとして使用して自分的には一番思い入れのあるキャラクター。8thでも登場してきます。

#05 SHI-LOW

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

当コーナーでは引き続き、以下の内容を募集しているぞ。ドシドシ応募ヨロシク！

●ⅡDXフェイバリットナンバーズ……ⅡDXシリーズ登場曲なら新旧問わずOK。キミが好きな曲ベスト3の曲名と順位を明記して送ってほしい。そろそろ集計結果を載せ始めたいので、もっともっとみんなの意見を聞かせてくれよ！

●ⅡDXイラスト……登場キャラクターたちのカラーイラストを大募集！ ⅡDXゆかりの人物が掲載作品をピックアップし、コメントしてくれる。これは貴重！ キミの思いを込めた一枚を送ってくれ！

【あて先】〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係

さらに！ 今までBEAT RAIZINGへのデータ＆メール投稿はA-Froに間借りしていた形だったけど、ついにこのコーナー専用のアドレスが設けられた。今まで以上に「フェイバリットナンバーズ」やイラストをガッツリ送ってくれよな！ 特に好きな曲は気軽に書いて送ってみてほしい。

注目のアドレスはこれだ！
raizing@arcadiamagazine.com

Present

dj TAKA＆GOLI両氏サイン入りポスター、今月は「5thstyle」！ 応募方法は204ページを見てくれよ！

ⅡDX 加速し続けるBEAT RAIZING、毎月たくさんの投稿に大感激＆大感謝ですっ！ 専用のアドレスも出来たことだし、今まで以上に勢いよく投稿をお願いします！ なお、イラストはストックさせてもらってますが、投稿の目安としてはほかの投稿コーナー同様、毎月20日ごろです(今なら最速で次々号掲載分になり、8月19日必着)。力作をドシドシ送ってください!!

POP'N MUSIC

ポップンな関係 No.16

神をも恐れぬオーバーヒートコンビ、その正体は、天下無双のハイテンション×ロックユニット!!

good-cool feat.すわひでお 恋のハッピーSA・DA・ME インタビュー!!【前編】

彗星のごとくポップン界に出現し、たちまち旋風を巻き起こした謎のユニット、good-cool feat.すわひでお。『6』で登場して以来、そのパワーあふれるボーカル&メロディに話題集中！　3月に行なわれたポップンライブで初お目見えし、一気に人気は大爆発したのである！　今回は、この問題のユニットの魅力を前編・後編に分けて迫りまくるぞ。ここから先はノンフィクション!!

出会いはSA-DA-ME、ユニット結成秘話

——“ポップンな関係”初登場ということで、軽く自己紹介を……。

すわ　どうも、こんにちわッ！（くわっ、と目を見開きながら）　アルカディアでははじめまして！　ボーカル&作詞を担当している、すわひでおと申します！　今日はもう何でも答えちゃいますから、どんどん聞いてくださいよ！　さあ！　さあっ!!

——あの、もう少し肩の力を抜いていただいても……。

good-cool（以下gc）　すわ君ってライブの時以外も、常にテンション高いんだよ。見たまんまにヤバイでしょ、この人（笑）。申し遅れました、good-coolです。

すわ　このインタビューに備えて、今日は美容室へ行ってきたんですが……髪形、なんか指定したのと違う仕上がりなんですけど！　ついついボーっとしてて、起きたらこの髪形になってたんですよぉぉ。変じゃないっスかねぇ!?

gc　別に変じゃないよ。

すわ　本当に!?

Nazo²鈴木　似合ってるって。大丈夫だよ（笑）。

——あの、そろそろインタビューを始めさせていただきたいのですが……。

すわ　はい、あ、どうぞどうぞ！

——では、まずはこのユニットが結成されたいきさつなどをお聞かせ願えますか？

すわ　もともと、僕はインディーズでバンドをやってまして、そのライブにgood-coolさんが足を運んでくれたのが、そもそものきっかけです！　そのバンドは少し前に解散してしまいましたが。

gc　最初、知人に「いいボーカルがいるんだよ～」と紹介されてライブに足を運んだんですよ。すわ君を見た瞬間に「ああ、俺はコイツと一緒に音楽をやることになるだろうな」と、直感的に感じました（笑）。

すわ　必然だったわけですよ！

——good-coolさんは以前から「ポップンミュージック」に関わられてましたよね。

gc　『4』の“Cry out”と“HONEまで♡トゥナイト！”からですね。それまで『ⅡDX』シリーズを中心に手掛けていたんですが、以前から「ポップンシリーズもぜひ」と言われていたんです。

——そして、6 以降はすわさんと組まれてますが……手応えのほどはいかがでしょうか？

gc　いいですね、かなり息は合ってますよ。

すわ　今のところ、曲をぶち壊さないように何とか頑張ってます！

gc　普通、曲を作る際にはボーカルに合いそうな雰囲気の曲を作るじゃないですか。でも、このユニットの場合、どんな曲を作っても「すわひでお」になってしまうんですよ。スゴいよね（笑）。

すわ　僕も、good-coolさんの曲はとても歌いやすいです！

gc　まあ、息はピッタリだということで。

古川“good-cool”竜也
北海道出身　8月11日生まれ　A型
『ⅡDX』シリーズで一躍名を馳せたマルチコンポーザー。ギタリストとしての腕も一級品である。

すわ ひでお
栃木県出身　3月26日生まれ　A型
ボーカリスト。教員免許所持。感情の迸りをそのまま言葉にしたような歌詞には定評がある。

ライブで魅せる！ハジけるがSA-DA-ME

——遅くなりましたが、3月のポップンライブはお疲れさまでした。

すわ　どうもありがとうございます！

——すわさんの“マイクぶん回し”がカッコ良かったです。

すわ　マイク、前からステージで一度回してみたかったんですよ！　ローディの人にあらかじめ「マイク回すので、外れないようにコードをしっかり巻いといてください」って頼んでおいたんです（笑）。

gc　でも、打ち合わせには無かったよね。俺、ギターソロに集中してたから、すわ君がマイク回しているのに気付かなかった。

すわ　実はあのパートでは“語り”が入る予定だったんですけど、マイク回すのが楽しくて、語るのをすっかり忘れてました（笑）。

——レインボーカラーの衣裳もインパクトありましたね。

すわ　そうスか!?

gc　すわ君はレコーディングの時も、わざわざステージ衣裳に着替えるんだよね。

すわ　その方が気合も入るし、よりキレやすくなるんですよ！

gc　“H@ppy Choice”の時はハートマークが入ったチビT着てたし、“SA-DA-ME”の時は、全身に指圧のツボの模様が入った服を着てたよね。何だろう、この人（笑）。

——……スゴ過ぎです。

gc　以前、レコーディングが終わったと思ったら、一カ所だけ「ヘイユー！」ってのを録り忘れてて。その時も、「ヘイユー！」の一言のためだけに、わざわざ着替え直してやってたんですよ。

すわ　レコーディングは、ライブとはまた違った緊張感がありますから！

——8月には2度目のポップンライブがありますね。どうですか、意気込みなど？

すわ　さらにハイテンションで行きますよ！　僕の理想は、普段は文学っぽいキャラで、ライブで初めてブチっと切れるような感じで行きたいんで。

gc　だまされちゃいけません。普段、文学どころか、街中でも平気で「ウォー！」とか叫んで盛り上がってるような人ですから（笑）。

すわ　確かにやってますが（笑）。

gc　ハイテンションだけど、常にバランスのことは考えておきたいですね。レコーディングでも、ライブでも。

すわ　も～勢い有り余ってますからね。ガンガン行きますよ。ライブ、楽しみにしてもらってOKです！

（敬称略・July 1st　at KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT）

■ライブへ向けて期待も高まる“good-cool feat.すわひでお”。来月号ではお二人の隠された音楽&人生遍歴、そして曲が完成するまでのプロセスを大公開！　さらに、お二人に関して何やら重大な発表もあるとか……見逃すな!!

CHARACTER FILE No.14

MIDORI

ジャンル名
PAVILION
曲名
theme of pop'n land
アーティスト名
Mr.T

修学旅行でヒゲランドへ行った時のバスガイドのおねえさん。
何でも知ってて、いろんな話題で僕らを楽しませてくれたけど、歌いだすと止まらないのがたまにきずだね。

曲にテーマパークやイベント博覧会のような底無しの明るさを感じたので、いろいろ案内してくれるお姉さんをキャラクターにしようと思っていました。作曲者のMr.Tさんの好みとなじみやすいキャラクターをイメージして、いろいろスパイスを加えたところ、カメのバスガイドさんになりました。

ちょっと古い感じで、何となく勘違いの入ったハイテンションな性格。だけど憎めない感じのバスガイドさんっていませんでした？　Mr.Tさんのトレードマークであるヒゲもネタに使わせていただきました。(ミコシバ)

POP'N NEWSPAPER

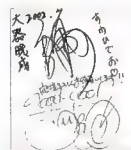
夢のステージ再来！ ポップンアーティスト大集合 第二弾開催決定！

夢のライブ、「アーティスト大集合！」の第二回開催が決定！　その名も「pop'n music アーティスト大集合！ 2　夏だ！一番！ポップン祭り！」だ!!
【開催日】8月23日(金)　**【会場】**東京厚生年金会館　大ホール
【出演】パーキッツ、Sana、新堂敦士、good-cool feat. すわひでお、Natural Bear、Des-ROW・組　ほか
【チケット】ローソンチケット：7／27(発売中)、チケットぴあ：8／1
詳しくはコナミのポップン8公式ホームページを見てね！
http://www.konami.co.jp/am/popn/music8/live/

『ポップン8』サントラ、8／22発売!!

『ポップン8』のサウンドトラックCDが早くも発売されるよ！　今回もプレイステーション版『6』の新曲が収録されているのがうれしいよね。

pop'n music 8 AC ♥ CS pop'n music 6
【DISC1】①theme of pop'n land ②0/1 ANGEL ③Can't Stop My Love ④STARS☆☆☆ ⑤ホノホノ ⑥会社はワタシで廻ってる!? ⑦チェイス！チェイス！チェイス！ ほか 全30曲
【DISC 2】①タッチ ②宇宙刑事ギャバン ③渡る世間は鬼ばかり ④燃えてヒーロー ⑤THUNDER BIRDS ⑥ヒーロー ⑦みなしごハッチ ⑧H@ppy Choice ⑨Over the Rainbow ほか 全32曲
KMCA-173～4(二枚組)　¥2,548(税込)
発売元：(株)コナミミュージックエンタテインメント
販売元：キングレコード(株)

ポップンなプレゼント

ハイパーなテンションで息の合ったところを見せてくれたgood-cool feat. すわひでおのお二人。今月はお二方の撮り下ろしサイン入りポラロイド写真と、直筆サイン色紙を抽選で各2名の方にプレゼントします。詳しい応募方法は204ページをご覧くださいね。

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その16

うわッ！すごッ！……の巻

こんちわッ！　知ってる？　なんか、夜中とかに通販の番組でたまにやってた、何とかスポンジって。まぁ、その番組の中では、『今日はなんとッ！　特別にッ！　10個で5800円ッ！』って言ってて『そんなに(10個も)要らんっちゅ～ねんッ！』って、いつもスルーしてたんですが……。

先日、家の近所の薬局で、そのスポンジを発見！　それも1個580円という『ん？　そのままやんッ！』って、わざわざ口に出して言いたくなる値札。でもでも、俺の中では『うわッ！1個売りッ？？？　キラリーンッ！』つーことで、即買い。

早速家に帰り、試してみたらあーたッ！　うひょひょ～ッ！な～んやッ！　これッ！　す――ごッ！　まっじで、落っちる。落ちるッ！　落ちないと思ってたモノまで、むぉ～、アホみたいに落ちよるわけですよ。ん～ま、何ですか？　これ？　っちゅ～か、アホみたいに落ちるって……何ですか？　っちゅ～ことですよ。いやホントに……。もうピッカピカでございます。Myお風呂。ひょっとしたら？　俺が引っ越して来た時より？　ぐらいの勢いでございます。いいッ！

ん～なことはさておき、俺の入魂で会心のファーストアルバム『君を壊したい～Triple Zero～』が、なんとオリコンの週間チャートで、初登場36位になりました。本当にうれしい事です。これも、いつも応援してくれてる皆さんのおかげだと思います。読者の人の中にも、買ってくれた人もいると思うので、この場も借りて……、本当にありがとう。これからもよろしく頼みます。ではでは。

あッ！　そうそう！　ライヴがあるので、よかったら家族、友達、恋人etc.お誘いの上、ぜひぜひ、遊びに来てください。待ってるぜ！

神奈川県平塚市で行なわれた、1stアルバム発売記念のトークイベントにて。

ダーツ始めてみよう物語

ダーツの持ち方、投げ方は人それぞれだけど、全く基本を知らない人も多いハズ。というわけで、連載第一回目は、ホントに基本的なダーツの投げ方についてお教えします。

第一話　ダーツ投げ方物語

×3 Triple　25 Outer Bull　50 Inner Bull　25 Outer Bull

ダーツの基本

「ダーツ（以下、矢）」は漠然と投げていても、命中率は上がらない。投げ方には、基本となる三つのポイントがあり、まずはそれを知ることで上達への道が開けてくる。では、そのポイントとは……

①「矢」の持ち方
②足の置き方と体の重心
③両手のポジション

この三つだ。早速、投げ方のポイントを紹介していこう。

①「矢」の持ち方

「矢」の持ち方の基本は、重心の真ん中を持つということ（写真①）。まずはそこを探し出し、人差し指と、親指でつまむのだ（写真②）。最初につまむ場所が、重心の真ん中よりも前過ぎても後ろ過ぎても、投げたときに「矢」がブレる原因となってしまう。

写真①　写真②

次に、より安定させるために、残りの指を添えてやる。一応メジャーな持ち方は、「矢」の上部に中指だけ添える方法（写真③）と、中指は「矢」の上部に、薬指は矢の下部に計4本の指を添える方法（写真④）。しかし、指の添え方は人それぞれ。指や「矢」の長さなどによっても変わってくるので、自分が一番安定する方法を探してみよう。

写真③　写真④

ポイント
毎回、同じ場所、同じ持ち方をするのが重要！

②足の置き方と体の重心

前足は、スローラインよりも前に出ていなければいい。基本的には、利き腕と同じ側の足を前に置く。足を置く角度は、スローラインに対して、45度ぐらい（写真⑤）。これは、投げたときに腕が外側に開かないよう、体に角度を付けるためだ。体を正面に向けて投げると、人の体の構造上、腕が外側に開きやすい（写真⑥）ので、真っ直ぐ前に腕が伸びるよう（写真⑦）、体を半身ずらすつもりで足を斜めに置くといい。

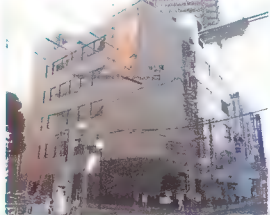
写真⑤　写真⑥　写真⑦

次に、後ろ足と重心について。前足に8割、後ろ足に2割ぐらいの重心で構えるのが基本だ（写真⑧）。後ろ足は体が動かないように安定させる必要があるので、浮かせたり（写真⑨）近過ぎたり（写真⑩）しないよう、毎回同じ開き具合に固定するようにしたいところ。

写真⑧　写真⑨　写真⑩

ポイント
毎回、同じ足位置、同じ角度に体を向かせ、固定するのが重要！

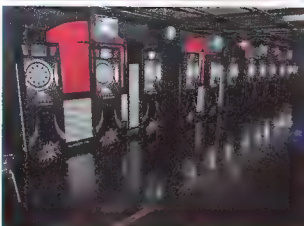
Bora Bora ボラボラ 所沢店

http://www.u-bou.com/group/borabora/tokorozawa_price.html

カラオケ、ビリヤード、カフェとダーツなどが複合された、南国リゾート風のお店。ターツ場への入場は、ワンオーター制。お酒も扱っているが、ソフトドリンクでもOKなので、初心者・学生も気軽に入店できる。今なら高得点獲得で、マイダーツのプレゼントも行なっている。

住所：埼玉県所沢市東町10-1
TEL　042-903-0888
営業時間．11　30～29：00（ラストオーダー4.00）
アクセス　西武池袋線・西武新宿線 所沢駅（西口）より徒歩5分

-SPORTS CAFE- SPACE ONE -スポーツカフェ- スペースワン

日本一の設置台数を誇る、シアトル風のダーツ場。学生・初心者大歓迎！　入場・チャージ料は無料だが、ワンドリンク制（400円～）で飲食は2,000円のチケット制（使用期限ナシ・抽選券付き）。ゲームでポイントを貯めていくと、ダーツやパーツなどと交換してくれるサービスも。
※本誌持参の方には、ワンドリンク、ワンゲームサービス！　お一人様一回有効。

住所 東京都目黒区自由が丘1-27-2 ひかり街2F
TEL 03-5726-1360
営業時間 17.00～29:00
アクセス 東急東横線・東急大井町線 自由か丘駅（中央口）より徒歩2分

今回の講師

投げ方の基本を教えてくれたのは、株式会社ヒットメーカーのスタッフ、水上 秀直氏。
今回受けたフォームの基本レクチャーで、編集マジン様のスコアも大安定!?

今月の成果

意外とスコアは高めの編集マジンだが、波が大きく安定していなかった。しかし、レクチャー後の左手、足の開き方に注目してもらいたい。たったこれだけだが、この差が確実に安定につながっていくのだ。

③両手のポジション

「矢」を放つ際のポイントは、肘、手首、指先の3カ所でしっかり投げるということ。感覚的には、紙飛行機を飛ばすのに近い。

「矢」を構える（写真⑪）

狙う場所を見据え、「矢」がそこに刺さるイメージを連想しながら構える。素振りはしない方が安定する。

「矢」を引く（写真⑫）

引く距離は人それぞれだが、顔の手前まで引き「矢」を視界から外さないのが一般的。

「矢」を放つ（写真⑬）

手首、指を使い、しっかり「矢」を押し出してやるのが重要。

「矢」を目線より下の方に構え過ぎたり、放つタイミングが遅いと、ダーツは下に飛んで行ってしまう。しっかり狙う場所を見据えることが重要だ。

また、意外と盲点なのが、左手のポジション。

写真⑪

写真⑫

写真⑬

左手はぶらぶらさせず（写真⑭）、しっかり脇を締め、次の「矢」をすぐに取れるように固定しておこう（写真⑮）。

写真⑭
写真⑮

ポイント

構える位置、引く距離、放つタイミング、左手の位置は、毎回固定するのが重要！ 「矢」を構え、引き、放つ。このテンポも毎回同じにすると良い。

ダーツを投げるということ

極論、ダーツは、3回同じ投げ方ができればいい。

そのたった3回を安定させるために、毎回同じフォームになるよう練習することが上達への一歩になる。

今回紹介した投げ方は、あくまでもオーソドックスなセオリーを紹介しているに過ぎない。ここから先は、君たちプレイヤーが個々のアレンジを加え、投げやすいように工夫してみるといいだろう。

今月のダーツ娘。

Bee SHIBUYAは女性スタッフが多い!?

初心者プレイヤーが多く来店する「Bee SHIBUYA」。初心者でも気軽に楽しくルールを覚えられるのは、彼女たちのおかげかも？ 彼女たちは、このお店が開店してからダーツを始めたばかりだから、初心者がつまずく気持ちも、上達する面白さも味わったばかり。そんな初々しい気持ちで、ダーツの楽しさを教えてくれるのだ。

キャサ夫のダーツどんな感じ？

ども、キャサ夫っす。オレって、アーケードゲームばかりやっている印象を持たれがちだけど、ボーリングとか、ビリヤードとか、いわゆる「遊びごと」は結構幅広くこなしていたりします。知人に誘われて遊びに行ったダーツも、その流れで見事にハマっちまいました。

ダーツって、すごくゲーマーに向いている遊びだと思うんだよね。筐体は画面が付いているせいかどこかアーケードゲームの筐体っぽいし、ゲーム内容自体も「カウントアップ」は自分との戦いってことでハイスコア狙いに似ていて、「01」や「クリケット」は駆け引きの面白さが対戦ゲームに似ている。特に「クリケット」はバーチャプレイヤーなら絶対ハマること間違い無し！ オレ以外にも本誌ライターのアストロなんかが見事にハマっちゃってるよ。

深夜24時にゲーセンが終わって、「遊び足りねぇ～」ってことよくあるでしょ？ そんなときはカラオケもいいんだけど、やっぱりオレは人と勝負ごとをして遊びたいわけ。それで朝まで営業してるダーツバーに行く。これぞ大人の遊びって感じ？ あっ、未成年の人はちゃんとお家に帰らなきゃダメだよ（笑）。

Profile
キャサ夫
いわずと知れた本誌ライター。ダーツ歴は2カ月で、現在はカウントアップで600点の壁を越せず悪戦苦闘中。持ち前の天然……もとい運動神経のせいか、成長速度は普通の人よりも早いようだ。

お便り募集！

いよいよ始まった、ソフトダーツの連載コーナー「ダーツ始めてみよう物語」！ ゲーマーのみんなが楽しめる要素が十分に詰まった、ダーツについていろいろな切り口で迫っていこうと思う。

そこで、すでにダーツをプレイされている人たちから、新規に始めるプレイヤーが興味を持てるような、お便りを募集したいのだ！

ネタは何でもOK！ ダーツを遊んでいて起こった楽しいエピソードや、スッゲーマイダーツ自慢、お薦めの店舗情報などなど。特に店舗情報に関しては、読者の中にはまだ学生のプレイヤーも多いので、昼間営業しているお店や、お酒が出ないお店は大歓迎！ どんどんダーツ仲間を増やして、ダーツをメジャーな遊びにみんなでしよう!!

宛先はこちら
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
ARCADIA編集部
「ダーツ始めてみよう物語」係

※お便りが採用された方には、ARCADIA特製の限定250枚QUOカードをプレゼント！

プライズワンダーランド

81ページに「ギルティギア イグゼクス」のプライズ情報を掲載してるぞ～。

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴や、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル振棚型：のので本体も狙える。簡単め。

3 ガンダムシリーズ メモリアルガンダムフィギュア

バンプレスト・8月上旬登場・4種

「ファースト」「08」「ウイング」「V」の各主役機が、劇中の印象的ポージングでフィギュアに。10センチ程度のサイズだけど、細かいディテールが驚き。

1 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア～怪獣星人大集合編～

バンプレスト・8月上旬登場・3種

迫力のビッグソフビシリーズから、人気の高いバルタン、キングジョー、ゼットンを再リリース。レオ、アグル、イーヴィルティガも同時に登場するので、要チェックだ。

4 ミニモニ。ダブルスイングボールチェーンフィギュア

バンプレスト・8月上旬登場・8種

奈良県のスターあいぼん、完璧です！

スタッフ各方面から荒い鼻息が聞こえてきそうなアイテムだモニ。「むでんくん」などのカプセル系プライズマシーンでゲット可能なのだモニ。

2 東映特撮ヒーロー フィギュアマスコット

バンプレスト・8月上旬登場・10種

歴代ヒーローの夢の共演

ギャバン、イナズマンから、アギト、ガオレンジャーまで、新旧ヒーローそろったキーマスコット。デフォルメされたかわいいヒーローたちで、あなたの鍵の守りも完璧。

トレジャースコップとはなんぞ？

飾り
ここにもスコップが届くのではなかろうかと思いがちだが、頑張っても行きやしない。

スライダー
景品は、ここを滑り落ちて穴へと向かう。実は凸型なので、景品をどっさりこぼしちゃうやんちゃ坊主。

穴
ここに落ちれば景品ゲット。景品を投下する瞬間までは、フタが開かないので注意すれ。

スコップ
上＆右方向に移動可能。右移動した後は、自動的にアームを伸ばして景品を救う。

バスケット
スライダー上部で、前後に動いているぞ。景品がたくさんたまると……。

上移動
押しっぱなしにすれば上の棚にスコップが移動。半端に押すと、変なトコに止まっちゃうので注意。

押し続けると右へ移動。スライダーの正面には止まらないようになってるから安心。

のこりプレイ回数

※写真の筐体は、スライダーの色が製品と異なります。

8 ポストペット ウォーターミニゲーム

タイトー・8月登場・3種

全国のゲームパークでゲットしよう

涼しげなウォーターゲームの登場だ。下のボタンをポヘポヘと押すと、ヒラヒラと舞うメール。うまく全部投函しよう。

9 ジャイアントロボ ハイグレードフィギュア

セガ・8月上旬登場・1種

いわゆる「マ」ってやつ

ジャイアントロボを観てた読者が何人いるんだろうか……。とかって書いてる自分も観てないけどね。でも、この無骨なフォルムに根強い人気ありなのだ。

10 新世紀エヴァンゲリオン ミニディスプレイフィギュア プールサイドコレクション

セガ・8月上旬登場・6種

水着姿のデフォルメキャラがプールサイドにちょこんと集合！　なんと、フィギュアを取り外して、モニター上などに飾ることもできちゃうのだ。

こんなパソコンの人が、きっとこの夏急増

今月のプレゼント

スペースの都合で手短に行きます。204ページを見てね！

1 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア～怪獣星人大集合編～

3 ガンダムシリーズ メモリアルガンダムフィギュア

10 新世紀エヴァンゲリオン ミニディスプレイフィギュア プールサイドコレクション

5 頭文字（イニシャル）D ツインバトルキーホルダー（改）

（株）エスケイジャパン・8月登場・6種

文太のアイテムって珍しいよね

マシンとそのオーナーがセットになったミニフィギュア。マシンに付いたボールチェーンに、キャラマスコットを取り付けられるのだ。

6 ヒカルの碁 碁石ストラップ

バンプレスト・8月下旬登場・4種

どの棋士を相棒にする？

大人気のジャンプコミック「ヒカルの碁」から、ヒカル、佐為、塔矢親子のフィギュアのストラップ。碁石の飾りがアイデアもの。

7 どこでもいっしょ ファンシーケース

バンプレスト・8月上旬登場・2種

唐草？……だけどよく見るとトロ

CDや小物を収納できるトロのファンシーケース。高さは40センチ、中は二段に仕切られているので機能性もバツグン。

NEW ITEM

トレスコ用のアイテムは、当然ながらトレスコでしか取れない。子供向け、と侮るなかれ！

機動戦士ガンダム マイクロコレクション

サイズ4センチという小物ながら、この出来。ファットアンクルまで作っちゃうセンスに脱帽。8月登場。

機動戦士ガンダム マイクロコレクション2

こちらは10月登場の第2弾。ザンジバルやコロニーも、もちろん4センチ。なんで、サムソンまでが……。

……んな地道な努力が結局は力（ナ）……。後はうまいこと穴に落ちるのを祈れ……って、運まかせかよ

プレイのKOTU（コツ）

スコップはスミッコに

景品が多い所を狙うのはもちろんだが、スライダーの横など、壁の脇に差し込むようにすると、すくった景品がこぼれづらいですぜ、ダンナ。

バスケットはクセモノ

ここに景品を入れれば「どじゃ～」っとひっくり返りそうだが、正味の話、こやつは耐久度バツグン。できれば避けた方がおりこうさん。

……後は全自動……る場合もア……デス。

コスプレ プレイスタイル Vol.28 PLAY STYLE

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

Feel so good style

KOFシリーズ／バイス【月紗織さん】

毎回、一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。今回は毎回ハイレベルな投稿をしていただいている、CN月紗織さんです。キャラクターの雰囲気が非常によく出ていて素晴らしい出来ですね。

ご挨拶！

皆さまこんにちは！ コスパの中里でございます。夏の暑さにも慣れてきましたでしょうか？ 中里は暑いのが苦手なので、毎日犬のようにハァハァ言っております。

さて、湿度が高い夏などは、使用した後の衣装の保管に気を使わないと、カビの大発生で大変なことになってしまいます。洗えない素材で作った衣装も、固く絞ったタオルで拭いた後、陰干しをしてから収納すれば、カビの心配は大幅に減らせます。特に、革の手袋などはカビが発生しやすいので、しっかり乾燥させた後、防カビ剤などと一緒に、衣装ケースなどに入れて丁寧に保管することをお勧めします。カビが発生したままの衣装を着ると、健康を大いに害しますので注意してくださいね！

それでは、今月もコスプレ・プレイスタイルいってみましょう！

投稿コスプレ写真

今回も大量の投稿を頂き、感謝感激であります！ ところで、皆さまの投稿の中に「写真は素晴らしいのに採用できない」というものが見られます。

その理由としてまずは、裏面へのデータ記入時にボールペンを使い、強めに書いた場合。これは筆圧で写真がでこぼこしてしまい採用できません。

次にサインペンで裏面にデータを記入し、そのまま別の写真と重ねて送ってしまった場合。これはインクが未乾燥で、重ねた写真に写ってしまい採用できません。投稿する際には要注意。それでは投稿の紹介です。

◆ひな鳥のさえずり　メイド服【M-Oさん】
オリジナルキャラクターだそうです。かわいらしい！

◆バイオハザード　ジル【楽都さん】
手作りの衣装がいい感じですね。暗い写真も雰囲気◎

◆FFX　ジェクト【黒羽貴夜さん】
小道具の出来映えが秀逸です。海での撮影もカッコイイ。

◆SFシリーズ　春麗、リュウ【緑川翼さん、三剣隆斗さん】
ターボカラーの春麗ですね。楽しい写真がいい感じです。

◆ちょびっツ　ちぃ【田中モニカさん】
細部までこだわった衣装で、非常に素晴らしいです。

◆機動戦士ガンダム　アムロ、チェーン【あるみそくさん、柏弥まおりさん】
密かに人気のガンダムコスプレです。色合いもおみごと！

◆GGXX　イノ、ブリジット【如月可南さん、猫柳さん】
難しい形状の衣装を綺麗に仕上げてあります。

◆サクラ大戦　神宮寺さくら【楊らいむさん】
綺麗な写真のさくらです。衣装の微妙な色合いがいいですね。

◆メタルスラッグ4　フィオ【桐嶋今宵さん】
珍しいメタルスラッグのコスプレです。いい感じ！

◆東北電力イメージキャラクター　エココ【あやたさん】
これはかわいらしい！ っていうかズルイ(笑)。完璧です。

投稿＆お手紙まだまだ大募集！

それでは「コスプレ・プレイスタイル」の募集のおさらいです。

●**投稿コスプレ写真**
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●**コスプレ・プレイスタイル**
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えてください。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記してください。

●**団体さん**
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●**コスプレDJ**
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●**コスプレカメラマンさんの写真投稿**
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、カメラマンさんからの投稿も大歓迎です！
・キャラクター名　・コスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ／レンズなどなど)　・撮影環境
・露出／絞り　・使用フィルム
などを明記してください。
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！ 絶対ですよ！

●**その他コスプレに関することならなんでも！**
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、ホームページ、お待ちしてます。

コス事典 夏本番ですね。今年こそ「コミケをサボって海で魂の洗濯を！」と思っていたのですが……。そんなん絶対無理ですね。夏の野外イベント参加時には、暑さ対策が大切です。凍らせたペットボトルドリンクをタオルにくるんで持っていくなどして、充分に気を付けて夏を乗り切りましょう。

投稿の続き&HP紹介！

今月は多くの投稿を頂きましたので、ここでも少しだけ写真をご紹介致します。

◆KOF2001 メイ・リー【草紫さん】
全体的な衣装のバランスがいい感じですね。

◆GGX ソル、ジョニー【十夜さん、立川ハルッさん】
難しい衣装を完璧に再現しています。スゴイ！

次に、ご好評いただいているホームページ紹介です。まずは、今回かわいらしいエココのコスプレをご紹介した「あやた」さんのホームページです。ページの管理はご両親がなさっているそうです。イラストや写真など、非常にかわいいコーナーが満載です。

http://isweb14.infoseek.co.jp/play/ayata-do/

続きまして『サクラ大戦』の写真を紹介しました「楊らいむ」さんのページです。コスプレ写真や日記などが楽しめます。デザインもとても綺麗だと思います。

さて、ホームページで、自分のコスプレ活動を多くの人に知ってもらいたい方は、検索サイトやランキングサイトに登録すると便利です。検索サイトは、検索をきっかけに、ホームページへ訪れてくれる人がいますし、コスプレやネットアイドル系のランキングサイトは、登録するだけでも宣伝になると思います。

せっかく作成したホームページ、多くの人に見てもらいましょう！

http://www.3.coara.or.jp/~wens/

C3(Cultual Convention of Characters)にてコスプレコンテスト開催！

夏にはさまざまなビックイベントが毎週目白押しですが、今回はC3を紹介致します。

ガレージキットやプラモデル、造形系のビックイベントとして始まったC3、今年は8月24日と25日に開催されます。そして、このC3内でなんと、初のコスプレイベントが開催されることになりました。毎回、このコーナーに協力していただいてるコスパが主催の『COSPA Wave In C3』です！

ジャンル別のオフィシャルコスプレコンテスト開催（ガンダム部門が正式に決定）や、写真撮影のサービス（撮った写真をコスパでプリントサービス）、充実の撮影スペース完備などなど、今までのイベントとは違い、コスプレ大歓迎！　という姿勢が見てとれます。

もちろん中里も、当日は取材に行きます！　コンテストに入賞された方は、このコーナーでしっかり紹介させていただきますよ。会場は千葉幕張メッセ、詳しい情報はコスパのホームページかC3公式ホームページをご覧ください。

※C3のコスプレイベントは、24日のみの開催です。日程にはご注意ください。

C3公式HP　http://C3-club.com
コスパHP　http://www.cospa.com

KOFファンページ

KOFッ子KINGDOM特別号外編

DC版「K.O.F.2000」大特集号

王国が崇拝するプレイモア神が我らに新たな神器をお与えになった。ドリームキャスト版「K.O.F.2000」である。今回はその感謝祭として、国を挙げて特集する次第。臣民なら迷わず購入し、プレ神に寄進するとよい。

KOF画聖ヒロアキ氏渾身のオフィシャルイラストだ！

プレイモア神の御厚意で、右のポスターを5名の臣民にプレゼントするので覚悟せよ。20■■ページを読んでいますぐ応募だ。

アーケード版を完全移植！ パズルモード、ギャラリーモードなど家庭用ならではのコンテンツをプラス！

© PLAYMORE

秋葉に長蛇の列（予想） DC版「K.O.F.2000」発売直前！

「ああん、早くおウチでクーラたんの声が聞きたいでゴワス！」と国民が鼻息荒く待ち焦がれるドリームキャスト版『K.O.F.2000』！ 発売日も8月8日、もうすぐだ。エルニーニョ現象も、この一本があれば乗り切れるであろうKOFッ子のマストアイテムだぞ。KOFシリーズのオフィシャルイラストでおなじみヒロアキ氏が手掛けたDC版ポスターを眺めまくって、Xデーに備えたまえ！

僕らの夏休みは「K.O.F.2000」の対戦で決まりじゃい！ ドリームキャストを新規購入してでも遊ぶが吉。

夏だ！プール だ！マキシマだ！ モンゴリアン夏祭り

当王国に届いた真夏系イラストで猛暑を乗り切ろうという硬派コーナー。さあ、心置きなく涼んでいくがよい～。

（長野県 REDEYE'S君）
☆グランツお面が高ポイント。全編に遊び心満載なのが嬉しいですね。

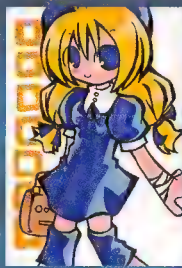
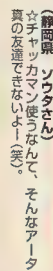
（福岡県 皐月トミィさん）
☆夏服でも胸のケロリン（仮）は外せないメイ・リーちゃん。

（京都府 佐々間ゆりのさん）
☆遊んでるようにしか見えません（笑）。一般人として祭りを楽しめという粋な指令なのかも。

（神奈川県 みの虫さん）
☆夏はカッコーないもん。水着で、食べて、遊んで。夏休みはまだまだ続くの。

（東京都 あかざさん）
☆カップアイスはアフロスの■■■■。切れると暴れる。あおりマ■■■

（北海道 一■さん）
☆ほら、■場所＝■イラストを■■■■。■■していただけましたでしょうか。

（静岡県 ソウタさん）
☆チャッカマン使うなんて、そんなアータ。夏の友達できないよ～（笑）。

（埼玉県 四月一日遥さん）
☆韓国では強キャラ認識のメイ・リー。修行次第で誰よりも強くなれる真実！

（山口県 西川君）
☆某ミッドナイトカーニバルにいても違和感なさそうだ、彼女とK9999。

（北海道 月光庵さん）
☆むむ、デルン長を描くのを忘れるとは。月光庵女史は背後の闇にビーケアフル。

（京都府 おろし君）
☆恋愛にはならないアテナとケンスウ。ビミョウな二人のポジションがイラストにうまく反映されてますよねっ。来期にはついに実るか、恋の超球弾!?

（鹿児島県 サカキウランさん）
☆超天真爛漫だよね。かまってやりたいオーラ漂うというか～～。

（群馬県 ヨウタ君）
☆熱い男のカラダは水分とアミノ酸と火薬で出来ているとみたっ。

DASH君製造室

またも新企画

K'に続き、ほかのキャラのダッシュバージョンを考案してみるというナイスコーナーさ！

（埼玉県 白金■■）
☆力作「I'（イオリダッシュ）」デザインが洗練されているゾッ。

はみだし王子さま

ノンスケール カサンドラ

結実するのは、天上の至光――。神に愛された第二の天使

モニターの中のゲームを"立体"へとコンバートし、少し違ったスタイルの楽しみを模索する。それが、当コーナーの主旨である。

立体貴族

7月号より始まった、粘土作家・媚山厚氏とアルカディアのコラボーレーション立体企画。

二回目となる今回お届けするのは、前日稼動を開始した『ソウルキャリバーⅡ』のニューヒロイン、カサンドラのフルスクラッチ（すべてを一から作り上げること）モデルである。

媚山氏自身の目で推し量った"カサンドラが持つキャラクター性"をそのままダイレクトに形にした結果、鮮烈なまでの作品が世に姿を現すこととなった。検証を重ねたポージングのチョイスは、まさに職人芸である。

原型師より

『ソウルキャリバーⅡ』がようやく稼動しました。もちろん僕もプレイしています（使用キャラは真喜志、香華）。肝心なゲームシステムも良く出来てますが、僕の意見としては、キャラの「動作」「顔の表情」に注目してもらいたいです。モーションキャプチャーで済ませたのではなく、スタッフの方々の「観察力」によって造られた動きなんです。機械で計測されたデータではなく、「人間の目からはこう見える」という考え方で、実物の人間あるいは映像を観察して造られているんだと思います。僕も似たような事を粘土造形でやっているのでそれがよく分かるんですが、皆さんの目にはどう映るでしょうか。動きを眺めるのも楽しいので観察してみましょう（チチやシリだけじゃなくてね）。

さて、今回のカサンドラですが、最初はアクションポーズで作ろうと思ったんですよ。でもね、カサンドラならではの動き、例えばエンジェルステップやスターダストストライクは上から見ると、体と剣と盾が一直線になってしまうので、体の前後に何も無くなってしまう。そうなると時間を止めた立体映えしないんですよね。ゲームの中だからこそカッコイイ動きなんじゃないかと。それに、ゲーム中のポーズをそのままってのもあまり好きじゃないのでやめました。

で、カサンドラってやつは、「意地悪」で「おてんば」だって事で、「調子に乗ってるムカツクやつ」として作ってみました。えらそうに右手を腰に当て、左腕で盾を担ぐように、左手で剣をテキトーにぶら下げてます。足はおてんばらしさが出るように広げてみました。スカートは、本当はこんなめくれ方絶対にあり得ないんですが、造形映えを優先しています。でも今見ると違和感が……。顔の表情は資料がそろってなかったんで、イマイチ分かりにくいですね。まあポーズだけは予想通りにうまくまとまったのでよかったです。

次回以降もナムコキャラを主にやっていこうと思ってるんで、よろしく。

媚山 厚（こびやま あつし）
1973年生まれ。[illegible]を示し、[illegible]くの原型製作品を創造している。

"おてんばで、ちょっと小悪魔"というキャラクター設定は、造形の一つのコンセプトとなった。作品の随所に考証の後が見て取れるだろう。

カサンドラ頭部アップ。人間味あふれる表情を湛えており、媚山氏の感性が遺憾無く発揮された象徴的な造形である。

どの角度から見ても深みのある佇まいを見せる見事なフォルム。ポージングの選定は特にこだわったという。

今月もハイクオリティな作品で、アルカディア編集部のド肝を抜いてくれた媚山氏。このコーナーでは媚山氏に手掛けてもらいたい作品のリクエストを受け付けているぞ。「氏の造形で、このキャラを見たい！」というリクエストがあったら、アルカディア編集部・立体貴族リクエスト係までハガキを送っていただきたい。ご意見、ご感想もお待ちしております。（田渕健康）

NAGA所有量

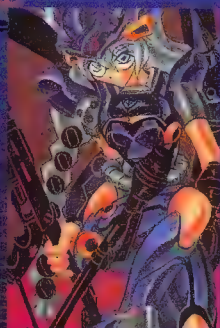
飛び出せ！「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」マニア宙域 ゲル・ドルバ

第八話「ピカる宇宙」

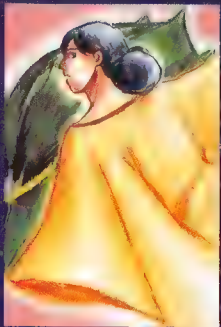
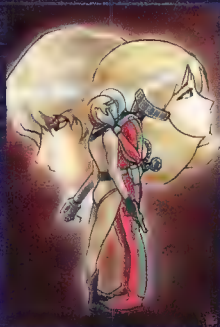
※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラ・レイの標的となった空域の名前である。

「公王が和平交渉のため出港!?」「そろそろ休戦協定が結ばれるらしい!!」と戦士たちがウワサしているが、それらは敵勢力が流したデマゴギーであり、戦意喪失を狙った姦計である。否、これからが始まりなのだ！

Text：シックルアーム連合

（東京都　ゲコゲさとる上等兵）
☆こ、これは騎士型のスタンド!? この感覚はまるでJ●J●ではないかねっ。

（岩手県　式神3号岩臨二等兵）
☆式神タブロイド軍の参戦も大歓迎である。ちなみにこのふみこ型ケンプファーは、おさげマインも装備。

（愛知県　原哲子上等兵）
☆デフォルメされると、ドムがコロコロとした小動物に見えてくるね。

（埼玉県　タピオカ一等兵）
☆「ガンダムDX」といえば連携攻撃。斬られた反動でスライドするGMに飛び蹴りがヒット！　う〜ん、あるある！

（静岡県　竜胆さくら曹長）
☆宇宙を漂う少女の魂。その神秘的な旋律は、戦士を死へと導く。
↑http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/3121/

（群馬県　NAGA大尉）
☆激しく運命が変調した兄妹。だが、この瞬間は幼きころの二人に戻れたのではあるまいか？
↑http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m/index.html

中立コロニー イラストサイド6

クベさんをも納得させるガンダム名画のオールレンジ攻撃コーナー、それがここイラストサイド6だ。

（東京都　杉本朗曹長）
☆共鳴する二人の魂と、全宇宙に展開するニュータイプ世界を見事に表現した一枚だ！
↑http://members11.cool.ne.jp/~bcourage/

48種類のmobilefortuneたち

A型・B型・O型・AB型　各12種/全48種　2002年9月発売予定/各380円

頭デッカチでかわいい機体には、宇宙世紀の技術の結晶「ミノフスキーうらない回路」を内蔵。頭部をキュポッと抜くと、占いが書かれた紙が出てくるのである。商品は血液型ごとの箱に入った状態で販売されるので、何が当たるかはお楽しみ。ちなみにサク通信兵（O型）のモビルフォーチュンは、ジムトレーナー。強情で頑固な内弁慶らしい。

今月の総帥注目アイテム モビルフォーチュン GUNDAM

「ガンダム占い」とは、全人類を48体のモビルスーツに当てはめて分析する占い（？）である。その独特にデフォルメされたキャラクターたちのフィギュアが、バンダイから発売！

（愛知県　勇気の武者二等兵）
☆指揮するシャアザク。戦闘力ではガンダムが上かもしれんが、パイロットの人間力では!?
↑http://p.tosp.co.jp/i.asp?i=REDCOMET21

（北海道　藤柳翔治@星夜伍長）
☆口の端にシニカルな笑みを秘めたスレッガー。彼の投稿が増えて嬉しい限りである。

（兵庫県　にゃんこパン伍長）
☆戦時下の幼馴染というシチュエーションにキミは燃えるのか？　燃える必要はないのだが。
↑http://i.mobo.ne.jp/m.asp?U=arumi

（東京都　あるみ缶二等兵）
☆頭になんか刺さっているが……。何げに逆襲のシャア時代なのですなあ。

タマ所有量

ゲル事典　バンダイ社との交渉により、今回紹介している「モビルフォーチューン ガンダム」が戦士諸君に特別に支給されることになった。機体受領の暁には、日がな一日占いまくるのがよいだろうな。応募方法は204ページを見てくれたまえ。ちなみに、次回の投稿締め切りは8/19。きっちり送ってくれたまえ。そういえば、開戦以来、アッガイの投稿を見ないな。

筐体百景

夏休みスペシャル・ゲーセンと人編

三十之回

TEXT/PHOTO

ロケテストの日

発売前のゲームを実際にゲームセンターに設置し、
難易度やバランスを調整する試験運用、
それが"ロケテスト"である

都心近郊に住まう方々は、幾度かお目にかかったことが
あるとは思うが、主要都市以外に住む地方のゲーマーは
「一度でいいからロケテストを見てみたい」
との思いに駆られる方も多いのではないか。

筆者も以前は地方に住んでおり、雑誌などに踊る
「ロケテスト」の文字を見て、憧憬の念を抱いていた。
単純に「発売前のゲームを遊べる」という、
わずかなばかりのお得感と、その時点では
「ほかでは遊ぶことができない」という限定品感覚に、
そこはかとない憧れを寄せていたのだろう。

「人より先に、未知の世界に出会えるチャンス」
かいつまんで言えば、その一点に憧れて、
ロケテストとの遭遇を夢見ていたのだ。

そして今日も、ロケテストは未知の衝撃を連れてくる。
開発者の情熱と、プレイヤーの期待が、初めて衝突する「前哨戦」。

すべての戦いは、ここから始まるのだ。

今回取材したのは、新宿プレイマックスで行なわれていた'ソウルキャリバーⅡ'のロケテスト、土曜の昼過ぎということもあって、多数のギャラリーが見守る中でのロケテストが行なわれていた

「人より先に、未知の世界に出会えるチャンス」なとと夢いっぱいのコメントをしておりますが、ロケテストは製品の行方を占う大事な作業ゆえ、メーカーの人も必死なのです。意見を求められた際なとは積極的に協力しましょう、

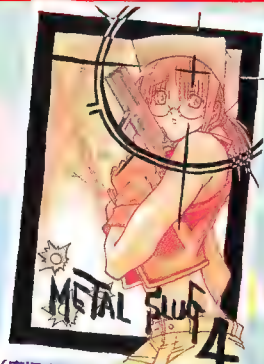
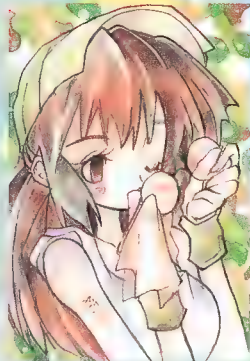
企画バトル結果発表

GLASS MANIA 2002

一部読者が作る眼鏡ッ娘の明日

アルカディアフロンティアーズ 特別編 A-Fro

異なる読者参加企画を同時に募集し、最も多く投稿が寄せられた企画に広大な掲載スペースが与えられるA-Fro伝統の企画バトル。そして、『ビートマニアⅡDX』VS.『眼鏡ッ娘』VS.『刑事』の中で一番の支持を得たのは……うおお、マジか！　前回の企画バトルで惨敗した『眼鏡ッ娘』のリベンジ達成だあああ！（やらせ一切無し）　奇跡だ、強豪を相手にまさかまさか勝てるなんて（笑）。それもこれもみんな眼鏡マニア諸氏の結束によるもの。おかげさまで夢の1ページ分領地をゲットいたしました、アリガトー―ッ！　眼鏡ッ娘マニアたちが望んだこの瞬間よ永遠なれ……。

眼鏡ッ娘担当：サクテル

（鹿児島県　氷砂夜柾兎さん）
☆こ、こげに困りまくった表情されるとトリガー引けませんがな！　眼鏡ッ娘がいれば、戦争は勝つよ、うん。

（大阪府　桔ネミさん）
☆レンズに息を吐きつける麗しい仕草よ！　曇り止めは厳禁の方向性で。

（東京都　しいのかなえさん）
Ⓗ眼鏡ッ娘……「娘」という年ですかという残酷な指摘。おねえさん特集もやります～。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆EDのあかりんは鼻眼鏡っ娘なんですよ旦那。MVS版カプエスにこの娘出してあげて！

（大阪府　鳶君）
Ⓗ眼鏡ッ娘＋巫女の二大属性を有した偉人・こよりさまから行ってみよう！張りのあるお肌が高ポイントである。

（奈良県　くんこさん）
☆カオルの後に©？
かわいい眼鏡ッ娘には商標登録させよということで。

（埼玉県　笹波ミコトさん）
Ⓗ来宮ゆかり嬢の脱衣時はおさげが男の夢を砕く！『P6』をプレイして確かめよう。

（岩手県　式神三等岩協君）
☆ふみこたんが襲っているようにしか見えないのだが（笑）。おねえさまって感じはするけどなっ。

GLASS MANIA

Boy's Side

いつか、眼鏡の王子さまが迎えに来ることを信じて……。グラスマニア「男性キャラクター編」の始まりですぅ。

（静岡県　神月里希さん）
☆ええ、MZDも眼鏡ッ漢ですとも。神様が味方してくれたこの企画、勝ててよかった本当に……。

（兵庫県　江我魚さん）
☆ありでしょう。つうか、メガネが神器ではないかぐらいの勢いで駆け抜けようぞ！

（東京都　（日）ヤ20b・QQQ君）
☆ストリートタッキューの次はストリート野球やボーリングなどやってほしいボ！

（東京都　大槻天昇さん）
☆「BR3」よりロン師匠。おだやかな物腰のまま、心意六合拳で敵を葬り去るのだ。

（東京都　RIKI君）
Ⓗ柱時計と吸血鬼、時を刻む機械と永劫を司る生命。皮肉な取り合わせが活きている絵画ですよね。

（群馬県 NAGA君）
Ⓗ田渕翁は原液、いやさ現役如月さんファンクラブ会長なのだが……大人の事情ッス。

（福岡県　柊カキコさん）
☆いの一番に『ポップン8』版リゼットを送ってくれてありがとう！　リゼット、勝ったよ僕たち！

（群馬県　古河英莉さん）
☆400年の時を見続けてきたレンズの奥の瞳。この先も見守っていく人たちが居るから。

（兵庫県　こちこさん）
☆報道記者たるもの、自分でネタを作るぐらいの勢いで追求しなくちゃね。

（東京都　葉月忍さん）
☆この業界、眼鏡先生は多いですよね。整体（人体破壊？）までしてくれるのは京子先生ぐらいかな♪

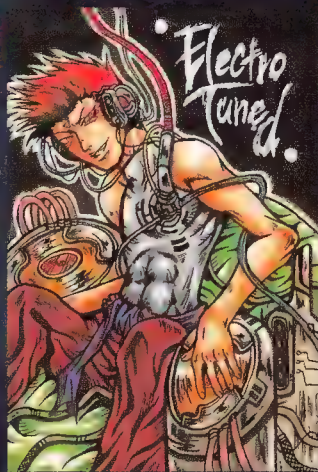
（新潟県　げっつ☆先生君）
☆タモ○さんはツッコミがキライなので、あえて何も叫ぶまい。グラサンのストックは大量だろうなあ。

A-Fro ひみつ情報　作品のキャプション（担当者からのコメントのこと）の前にⒽマークが付いているハガキは、『この作者はホームページをお持ちですわ』ということを示しています。HPのURLは、「ARCADIAMAGAZINE.com」で確認できます（A-Froカテゴリ内）。アルカディアWebのアドレスはこちらです→http://www.arcadiamagazine.com/　上のメガネケーキうまかった。

ほわっつあっぷ!?

beatmania ⅡDX特集

まさかの敗北……。余裕で一位&カラー2ページ『beatmaniaⅡDX』で埋め&アフロズ下克上ッてな我が生涯設計は轟沈なり。自分も男、負けた言い訳はせん!! ……ここではな！（欄外に逃）　ⅡDX担当：カイゼルちくわ

（山口県　里見チサキさん）
☆嬢子と言ったらやっぱりエレキック!! 婦女子のハートも撃ち抜く脚よな。……争奪戦？

（石川県　虹さん）
☆充電完了、そろそろ行こうか。無限の進化、神鳴る譜面を奏でに。

DJ CELICA!!

今回も大人気、『ⅡDX』といえば彼女っス！ その輝く魅力を再確認。Go, Bros.!!

（大阪府　カトウデジ太さん）
☆そういやもう18なんスよね彼女。クールにキメたいお年頃？

（静岡県　ココロザシノさん）
☆明るいノリが彼女の持ち味。しかしこの……また良し。『ⅡDX』トップアイドルの座は……確定ですな!

（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆健康美が目に眩しすぎらァ!! 突如ウェディングドレスとか、ビックリ要素も多し。

（愛知県　みなぎゆうさん）
☆「ⅡDX」チャイナ代表決定(私見)。このめんこさもまたBEATの業よ。

（北海道　藤柳翔治@星夜さん）
☆彼が「ⅡDX」の中では最年長か。

（埼玉県　松澤シュキさん）

（神奈川県　磯崎　聖君）
☆やはり来よったわ変化球!! 魂、しかと受け止めましたぞ！

（東京都　イネさん）
☆今回は兄を越える人気っぷり。兄弟で1ページ埋める日も近い？

（大阪府　西ユキイさん）
☆……くして終始無言なだけで、な……!? ゲファ!!(居合暗殺)

（新潟県　ヒロミッシェルさん）
☆常勝無敗 vs. みんなの兄貴!! 至高の『ⅡDX』バトルに新展開は!?

（和歌山県　小夏さん）
☆ほんわかお風呂で一休み……キャラばかりですな!

（兵庫県　オクカワ君）
☆……の心は弱肉強食の掟を……ヤツの生き様……

（群馬県　ヨウタ君）
☆……に頼らぬステゴロ刑事。……のレイ・ウ～ロン!!

（福岡県　武術師某さん）
☆一応、警察関係者ということに……

（東京都　タマ君）
☆俺たちは国……を守っているんじゃねえ！ ……いるのは……人の心さ!!（多分）

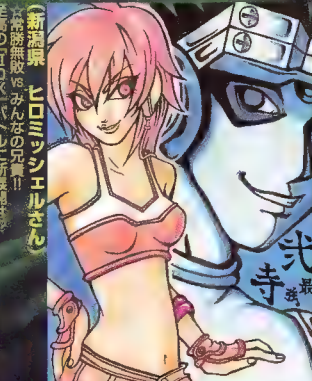
しおれ刑事 殉職派

華々しく開催した刑事特集でありますが、千葉県じる子さんほかのお心遣いも虚しく、記録されたその日が殉職記念日になりました。今まで応援ありがとう！ 来週からは新番組「あぶれ刑事悦楽派」が始まります。応援ヨロ。(涙)

（静岡県　中村英明君）
☆つーか、純粋に"刑事"よりも……の方が多かったメージ。

A-Fro ひみつ情報
ちくわっス。すまねェ「ⅡDX」派の皆さま!! 投稿数自体は眼鏡派以上だったんですが、その大半が密かに「ビート・レイジングⅡDX」あて＝順位決定ではノーカンに!! もしコレが有効票だったら日本野鳥の会を呼んででも数えさせたものをォォ!! しかし今回「ⅡDX」ファンの超熱意はギガ感じ取れたゆえ、次回の特集が今から楽しみでしょうがないッスよ!!

（東京都　あかざさん）
☆毎日元気に豪放千発。たたけ、カップルで！　うう……（一同マジ泣き）。

（千葉県　寵crown君）
☆有名人形が寄る店とはいえ駐車場使うアル。閃いた新メニューは大往生丼アルね。

アフロCMYK

カラーイラストをノンジャンルに配置したごった煮状態ゾーン「アフロCMYK」へようこそ。ごく稀に「アフロCMYK」あてを「アフロYMCK」と書いてくるおちゃめさんがいますが、ちくわ新法の制定に伴いそのような間違いを犯した罪人はフルオート去勢しますのでそのつもりで。（柵太郎）

（東京都　相楽たける君）
Ｈ夢のない現実は塗り替えられぬ、追いかけろ君の内の黄金の鷹を。ちなみに刑事特集あて？（ポリスつながり）

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆出回りがすこぶるよろしいレイジ！　しかも投稿数が多いレイジ！　次号特集予定なーのだ！

（兵庫県　リゼ君）
☆ぷにっとしつつも戦士の貌、甘くみると瞬殺秒殺必死でんがな。

（埼玉県　煮炊くさん）
☆Yeah！　めっちゃナス型尻！　この部位にモヘル方募集中なのだ。

（埼玉県　h君）
Ⓗ構図も去ることながら篝の表情がいい。手を振るべきなのか、その顔に触れるべきなのか。

（東京都　unimaru君）
☆徹底的に描き込まれたunimaru世界と、人物のくっきりとしたボディラインが素晴らしい！　QUOカードを進呈致しますっ。

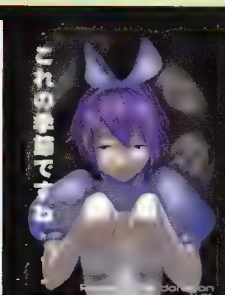
Ｈこれが聖女のコーディネート。

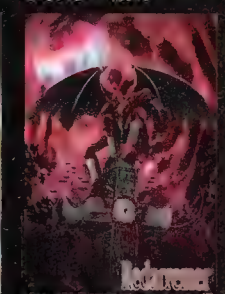
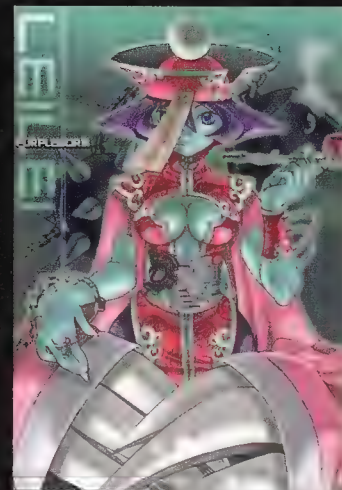
（埼玉県　カン太一級）
☆こんなに愛らしいガーディアンエンジェルがゲームセン ている。

（大阪府　まちみん一級）
Ｈ全国大会が迫り、優秀作品がバリバリ届く！　ロボっ子特集セカンドやりますぜ

A-Froは万年肝試し
怪奇DIE往生作戦！

夏はワイ談、もとい怪談でキメッ！　見ただけで魂がスッポリと抜けるホラーテイスト絵画をどっさり集めてみましたぜ。恐怖のあまり失禁して、家が水没しても当局は一切関知しないのでそのつもりで。タイトルのヒントは山形県の里田里みりさんから頂きました。サンクス！　（怪奇大統領：柵太郎）

（青森県　Mariさまへ犬飼蛍霧。さん）
☆ここ、ロリティカ同盟？　闇が晴れるぐらいのかわいさだっ。

（兵庫県　SCYTHE君）
Ⓗすっかりバケモン扱いのアリス嬢。勝ち台詞が芝居がかっていて……怖い！

（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆呪い呪われRIDE ON。エクトプラズムイズヒアー――！

（宮城県　七海ねねさん）
☆初遭遇時のインパクト、攻撃の当たらない恐怖。レッドアリーマーの強さは忘れない。

（岡山県　P.Wさん）
Ⓗ肝だめし一撃目はダークストーカーのレイレイ！　放出される威厳とまとまり方に畏怖覚えるでしょ！

A-Fro ひみつ情報　「A-Froって担当者が何人いるの？」というアンケート回答ありがとう。現在A-Fro担当者は三名います。名前の後のカッコ内はよく使われるコードネームであります。よろしく根。■田渕健康（ブチケン、ケソ、長崎奉行、バッタもんズリーダー）　■福田柵太郎（柵太郎、柵、サクテル、バッタもんズジャーマネ）　■カイゼルちくわ（ちくわ、ちくわ田獄門、田中君、菊門Z）

アフロ グレースケール。純情編

企画バトル後半戦！

1色ページでも企画バトル三勢力の抗争は続いていた！ ここでは拮抗する二勢力+1を特集する次第である。まずは眼鏡特集から行ってみよっ！

（群馬県 NAGA君）

刑事特集か……私がオススメする刑事は、毒島力也という男だ。一度は耳にしたことがある人もいるだろう。ゾンビに足四の字をかけたり、「玉屋」の掛け声とともにゾンビの頭を爆発させたり、胸に七つの傷（オリオン座）が有ったりと、あやし……もとい、漢のスメルがプンプンする素晴らしい刑事だ。（茨城県 沖田戒（SG）君）

☆そして、なぜこのネタが眼鏡特集にキャプチャーされているかというと、毒島さまが眼鏡ッ漢だからさ……。『ゾンビリベンジ』がゲーセンに置いてあったら、毒島の漢スメルを嗅げ！

IIDX-FLYERS! SPECIAL

モノクロでも大沸騰の『beatmania IIDX』投稿。うれしい悲鳴に感謝を乗せて、みんなにお届け!!!!

（山口県 里見チサキさん）
☆里見さま、大量の IIDX投稿Thanksッス！今回の「IIDX」応援団長は貴女に決定であります!!

（愛知県 みなぎ ゆうさん）

（青森県 コンバット板前さん）
☆ニューコスのユーズ、メチャCOOLですな。全キャラ集合新服祭りとか、どうよ!?

（兵庫県 ナナセ藍さん）
☆癒されたい時はFRENCH POPを。「自分の音楽」が選べるって、かなり素敵っスよね！

（広島県 玲奈りんさん）
☆このお嬢さん方、かなり人気高いスよ！愛の大量投稿でキャラ別特集を促すが吉。

（埼玉県 遠堂鳴門さん）
☆ポプキャラと共演、そりゃ無敵ングだ！実現すりゃ天下は取ったも同然、激希望!!

（大阪府 大嶋亮君）
☆セリカとの真実を知ってしまったら……いや。彼女なら絶対、この笑顔を忘れない。

（新潟県 小猫屋本舗君）
☆マリオンと人気を二分するタピアちゃん。続編出てほしいよねー。

（大阪府 カトウデジ太さん）
☆すこぶるカモミーラー（何それ）なイラストですが、裏の締め切り必着リゼもグッドですよ！

（福岡県 倉長行矢さん）
☆すくすく犬福 眼鏡キャラ勢ぞろい―後ろでやっぱり脱いでる曽根君に五千点によ。

（東京都 娑薫世界一さん）
☆シャモア兄さんは、あの風貌からはとても見えないが、高校生という事実を知っていただきたいそうな。

あぶれ刑事 恍惚派

[illegible]

[illegible]

ここでうれしいお知らせ 企画バトルの敗者ちくわ君にどんな罰を与えるかを（当人に内緒で）公募いたします 「あんなコスプレがいい」「刺激的絶命拳五千本」「炭酸浣腸5リットルの刑」などネタになりそうなナイスバニッシュを考えてね あて先は「A-Froちくわバニッシュ係」まで。待ってマース♪ 敗者は田渕さんじゃないかって？ 偉きゃ黒でも白になるのさー。（サクテル）

ブリセル大作戦

[illegible]

（[illegible]県　立花水樹さん）

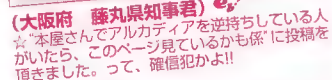
[illegible]

（[illegible]県　がじやんさん）

[illegible]

（[illegible]　[illegible]のブリセルマ[illegible]・石[illegible]さん）

[illegible]

夏だ弾けろ！ ゲルエロス村

どうにもこうにも開放的になるシーズンが到来しちまっテイル今日このごろ、我が大瀑布も開幕エロス村で積極的に攻めてみたい。

（東京都　QQQ君）
☆特殊デバイスゆえか、あんまし見ないパチセク。見つけたら速攻プレイよ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆なんか女性教官ぽくてグーよ。指導されたいであります！

（神奈川県　みの虫さん）
☆勝ちデモ台詞はアーケード史上最もヤヴァイといえましょう。

（青森県　ふちこま君）
☆もう動いている画面は見ましたか？　艶っぽくなってるっしょ。

アルカディア大瀑布

[illegible]のティセッ子のみんな、集まれ〜ッ!!　今月もオモロ楽しいエスプリの殿堂・アルカディアDIE幕府が始まるさに!! [illegible]と笑い、そして[illegible]とポロリ、なんでもござれ!! アーケード界[illegible]のパーリトゥートページと[illegible]コイツのことDA[illegible]!!

[illegible]

（千葉県　[illegible]へのつっぱ[illegible]）

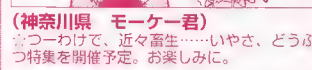
（大阪府　藤丸県知事君）
☆"本屋さんでアルカディアを逆持ちしている人がいたら、このページ見ているかも係"に投稿を頂きました。って、確信犯かよ!!

絶滅を救え！ SAVE THE ムサピィ

主旨を説明しますと、「みんな、もっとムサピィを愛してやってくれ！」という、ソウルクライなコーナーです。

（神奈川県　モーケー君）
☆つーわけで、近々畜生……いやさ、どうふつ特集を開催予定。お楽しみに。

（愛知県　そたい君）
☆落ち着いてはいけないところにオチが……。あわわ。

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にした漫画こそえて、オイラもいっちょはじけてみっか！　との主旨にのっとり、今回もしばしの宴を開催したい。

（東京都　F.F太郎君）
☆ちなみに「餓狼」ムックは品切れ中。探してくれてすまん！

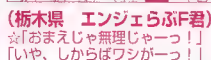
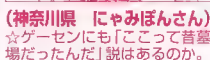
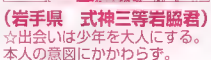
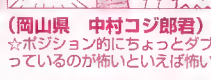
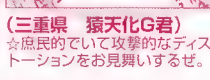
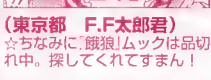
（三重県　猿天化G君）
☆庶民的でいて攻撃的なディストーションをお見舞いするぜ。

（岡山県　中村コジ郎君）
☆ポジション的にちょっとダブっているのが怖いといえば怖い。

（岩手県　式神三等若脇君）
☆出会いは少年を大人にする。本人の意図にかかわらず。

（神奈川県　にゃみぽんさん）
☆ゲーセンにも「ここって昔墓場だったんだ」説はあるのか。

（栃木県　エンジェらぶF君）
☆「おまえじゃ無理じゃーっ！」「いや、しからばワシがーっ！」

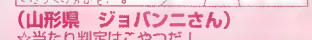
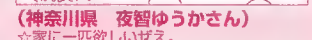
三丁目ししゃも物語

「ポップン8」に初登場して、キャワユイしぐさと妙に切ない系のアクションで人気沸騰の生命体"ししゃも"に焦点を当ててみたゾ。

（神奈川県　夜智ゆうかさん）
☆家に一匹欲しいぜえ。

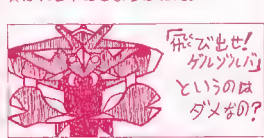
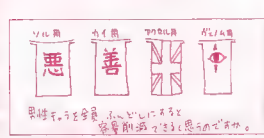
（山形県　ジョバンニさん）
☆当たり判定はこやつだ！

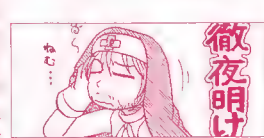
（神奈川県　霧雨亜也虎さん）
☆MMRの遺伝子操作ネコを思い出したよ。

（ぴょ〜ん県　笹波ミコトさん）
☆ゲーセンで流す涙、それもまたよし。

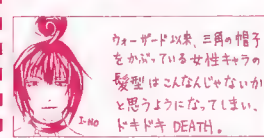
A-Fro ひみつ情報 カイゼルちくわ君を加え、三人体制での運営が軌道に乗ってきたA-Froですが、困ったことに、初めて後輩が出来た福田栅太郎君が、事あるごとに先輩風を吹かすようになってしまったのです！　今日も、「ハガキ供養のためのお寺探し、君やっといて」と、ちくわ君に問答無用の難題を吹っ掛けるという光景が展開され、先輩ウインドがブロウニングしまくりなのだ。誰か助けて！

⬆(群馬県　日向れんさん)
☆ああ……慣れていくのが分かる。

⬆(神奈川県　サトさん)
☆ばれちゃあしょうがねえ。

⬆(東京都　村上起魔王君)
☆ドラブレの海面ボスね。いかんだろ。

⬆(福島県　軍団長)
☆そーじゃろうそーじゃろう。

⬆(徳島県　伊吹猫太郎さん)
☆次回作にはぜひに。

⬆(東京都　ホース片手にグフ気取りさん)
☆ジャンルはゲートボール格闘で。

⬆(福岡県　熊丸君)
☆現実を生きる証がコレDA。

⬆(熊本県　エレ金哲君)
☆革命失敗の巻。よほほ。

⬆(青森県　犬飼蛍霧。さん)
☆道は遠いが適度に頑張れ。

⬆(埼玉県　タピオカ君)
☆君の周りの帽子キャラにも気を付けろ。

MM無理想無解決ターボ

今この瞬間、電車の中で原稿を書いておりますが、隣の人がちょくちょくパソコンを覗き込むので、恥ずかしくてちいとも筆が進みませんというか、普通の人がA-Froの文章を読んだらどう思うのやらと想像しては暗澹たる気持ちになっているこの瞬間も、隣の人はボキのパソコンを覗き込んでおります。嗚呼。㊐

ゲーセンでの会話。
私「ちょっと大往生してくるぜ」
友「!? まて、逝くな!」
私「いや、今日こそもう行けそうなんだ(4面に)」
友「!! 逝っちゃ駄目だって!」
(神奈川県　うわん君)
☆もうすぐしたら——
「俺、我武者羅になってくるぜ!」
「よせ、やけっぱちになるな!」
とかいう会話が交わされることであろう。

猛者通信でC・LANさんが言っていた「プレッシャーを掛けられたキャリっ子」っていうのはもしかしたら俺です。
　あの時はC・LANさんに会えたので、思い切って声を掛けてみたんですよ。プレッシャーだったらごめんなさいですが、単行本出るのを待ってますよ(笑)。
(埼玉県　DEEK雨宮君)
☆これからも、どこかでダップセ語氏を見かけたなら、遠慮無くプレッシャーを掛けてみるといいだろう(編集部談)。

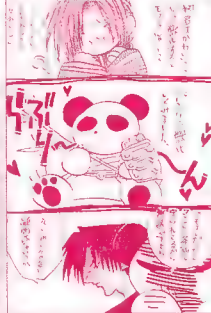
テムジン「そーいうわけで、正体不明の新型V.R.ガヤラカの迎撃に向かう」
一同「了解!」
ライデン「待ってくれみんな……すまねえ……実は俺の子なんだ……」
(大阪府　青虫君)
☆つづく。

『F-ZERO』『スターフォックス』に続き、任天堂アーケードで『ジョイメカファイト(93年FC)』を出してほしいと考えたのは私だけですか。
(滋賀県　ハガキ君)
☆カードにロボデータをセーブして、持ち歩けるようにすればすんげえ盛り上がりそうよ。あと、『新・鬼ケ島2002』と『トキメキハイスクールAC』も出してくだちゃい。

『アシュラブレード』が家庭用に移植される夢を見ました。RPGになってました。
(兵庫県　匿名希望君)
☆かなり微妙。

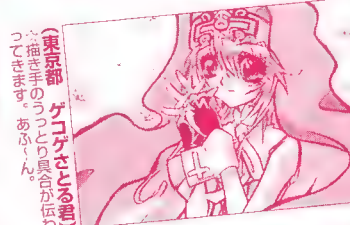
ファミ通の宣伝に力を注ぐファミ部に対抗して、アルカディアの宣伝に力を注ぐアルカデ部なんて発足できないですかね?
(岩手県　暗黒スモウエンペラー君)
☆A-Fro発の企画としてやったら面白そうだね。コーナー化したいので、「カデ部創設希望係」までアイデアオクレ。

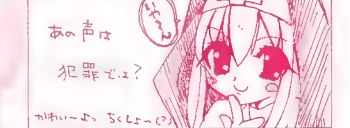
(福岡県　柊カキコさん)
☆物悲系旅愁漂っていいよね、彼。曲も世界名作劇場で良。おいちゃんしみじみくらあ。

(東京都　伊藤良貴っぷせ)
☆A-Froピチっ子大図鑑を完成させるその日まで、ひたすら走り続けるのよ伊藤つん!

(山口県　里見ッチ)
☆知ってるぞ! 中にはクマが入ってるんだろう!?

(北海道　熊沢ゆーやさん)
☆全身タイツは、別の意味でピチっ子って感じよね。

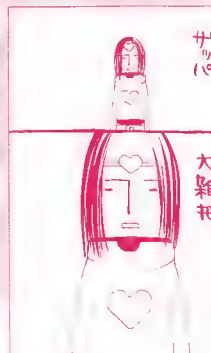
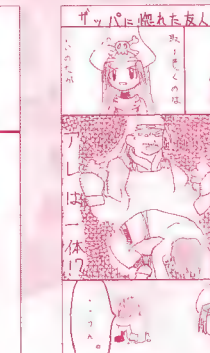
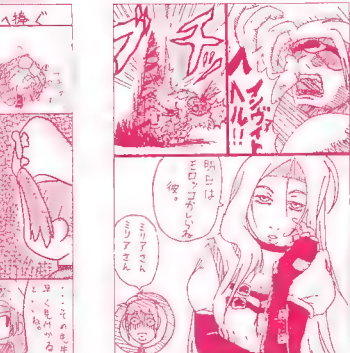
微妙に大人気御礼 ピチッ子♥土俵祭

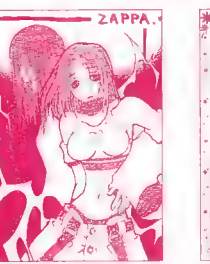
アーケード界に咲き誇る少年たちの美しさに頬を染めるとき、アナタの心はきっと土俵際。

(東京都　ゲコゲさとる君)
☆描き手のうっとり具合が伝わってきます。あふ～ん。

(北海道　丘群十三鼓さん)
☆ピチっ子は心の年齢。実年齢なんて関係ないのよ。自覚したその時が目覚めなの!

(兵庫県　みつき愁太さん)
☆声変わりしたらどうなるんだろう。ちょっぴりどきどき。

(静岡県　秋水君)

ザッパ君　怪奇大作戦

ネタ的ハガキはイノやブリジットを凌ぐ! 『GGXX』界期待の新人・ザッパ君に強制スポットライトを当ててみたッ。いじりやすいんでしょうか、彼。では、マンガ&ブリセル霊を降ろしたろっ。

(兵庫県　ナナセ藍さん)
☆徐々に、この読者コーナーの路線が確立されてきたような気がします。

(長崎県　MAYU君)
☆次回作では忽然と消えているという、格ゲー界最大の呪いが……。

(東京都　STS!君)
☆アンタ、とことんついてねえ。いろんな意味で。

(新潟県　小猫屋本舗君)
☆S男が濃すぎじゃーい。速攻で払ってもらわな! くわばらくわばら。

(北海道　逝弥京斗さん)
☆女性化しても、アンニュイな表情は共通してるのね。んっ、ヨシ!!

(鹿児島県　氷砂夜柾兎さん)
☆学園騒然のニューカマー! つーか、いじめられないか心配DA!

(徳島県　伊吹猫太郎さん)
☆ここからは怒涛のブリセルザッパゾーン。なんか妙に多いのよね。

A-Fro ひみつ情報　旅はいい…夏は旅の季節也。 ンなワケで、自分、この夏は気分一新も兼ねて「ゲムセン渡り鳥」なんて小旅行をやってみよかな～と考えとります 「ウチは別にアフロスお断りじゃねえぜ!」って殊勝なお店の方など(できれば関東地域)いらっしゃいましたら、ぜひご一報いただきとうござる。突然襲来し、こっそりノートに珍奇な何かを書き残したりしますぜ!!(旅芸人ちくわ)

げえせん歳時記

ボツったってぇ、めげずにぃぃ、次を信じてぇ、送りつけろぉぉぉ

ゲーセンに思うマナーの重さ

久しぶりに空いた時間で、真っ先にゲーセンへ行った。

そのゲーセンでは、『バーチャファイター4』の対戦台のいくつかを、別のモニターで見られる。モニターのそばには小さな休憩所があり、その日の私もそこで一休みしていた。対戦をぼんやりと眺めながら。

キャラは、明確には覚えていない。とにかく対戦をしていた片方のキャラが、急に動かなくなってしまった。

コンパネの調子が悪いのかな、などと考えそちらへ目をやり、私は絶句した。

携帯のメールチェック。

事もあろうに対戦中にだ。

愕然として、私はその様子を見ていた。結局、その人は一本取られるまでずっと携帯をいじっていた。

対戦相手に失礼だし、何よりそれはゲーム中にやるものではない。後回しにできないほど重要なものだったのだろうか？ 私にはとてもそうは思えない。

しょせんゲーム、しょせん趣味。遊び。いつ中断してもいいし、捨てても構わない、一向に。そう割り切るべきなのだろうか？ 百円分の重みを。

A-Froの皆さまは、読者さまは、どう考えるでしょうか？

（埼玉県　ひだまあざみさん）

☆ゲーセンは安価かつ自由に楽しめる娯楽施設ですが、自由ゆえに生ずるマナーの悪さもあります。

自分のみならず、他人の百円の重さも知るべきなのだと、考えさせられました。

なじみのゲーセンのドリンクコーナーに、ベンチとテーブルが設置された。

親しい店員によると、「赤ちゃん連れのお母さんが、空いている筐体に着席して休憩していたことがあった。ゲームをしない人の着席はご遠慮だけど、こういう場合はむげに注意できないし……」

そこで、休憩専用席の開設をしたのだそうだ。今では、子供連れのお母さんや年輩の人に重宝されている。成功を収めたわけである。

この件で、私はこの店が一層好きになった。

直接ゲームに関わることばかりでなく、こういったバリアフリー的な気遣い。お客の事を考えるとはこういうことではないだろうか。

お客は身軽な若者や健常者ばかりではないのだから、行動や身体にハンデを負った人達も不自由無く遊べるような、そんなゲーセン環境が当然になればいいと思う。

お店さま、まずは階段に手すりを付ける事などから始めてみては？

（滋賀県　大聖リース君）

☆こちらはお店側の姿勢についての一考でした。

「好きになれる店」ということ、これぞ通いたくなるゲームセンターの条件なのでは？

それを忘れない事こそ、お店側に求められる最大のマナーでしょう。

お客もお店も自由に振る舞えるからこそ、お互いに気遣うのが自然というモノ。これはすべての実社会において、当然のルールなのですから。

あなたは「マナー」について、どのように考えますか？

涼しいゲームセンターに人が集まる夏休み本番のこの時期、少し立ち止まって考えてみてはいかがでしょうか？

ちくわ氏 未来予想図

白いボディ（頭）においしそうなコゲ目のついた新人さん。

数年後

身を削られて半分になるがつゆが染み込んでいい味が出る。

こうなる？

どんなつゆが染み込んでいるのかはわかりません　ナゾですね

（神奈川県　にゃみぽんさん）

☆新人ちくわに応援の数々ありがとう!! でもこれは……笑えませんぜ姐さん……。

（静岡県　松嶋ミッキーさん）

☆ぬぅ、あなたココロザシノさんのお姉さま!? 姉妹でコスプレ楽しむとは、仲良くて吉!!

（愛媛県　氷疋葵さん）

☆クールに見えて、多彩な表情。このギャップがまた魅力的っスよね。

（長崎県　ししゃもに惚・マユさん）

☆危険だ、危険すぎる愛らしさたッ!!（壊）164ページの三丁目ししゃも劇場もよろしく。

MVS版「SNKVS.CAPCOM（仮）」出場キャラ大予想!!

予想というより希望。このキャラ出れィ!! との強念を募集中。

（兵庫県　石垣さん）

☆三人タッグで戦わせたいです。ちなみにロックマンAC版は実在しますぜ!

（福岡県　皐月トミィさん）

☆覚醒楓なら素手の格闘家なんぞォ! でも覇王丸の斬撃に耐えてたっけな。

今月の既視感。

こじつけ？　いや違う、それはデジャ・ヴ。思わず「そーいえば……」とうなずいちまう、危険なシンパシーに満ちた作品を並べてみた。

（東京都　（土）テ12a・QQQ君）

☆シャーマンキングの花組……違和感皆無ッ!? この既視感っぷり、ハイパー×4。

（東京都　夏目　やっちまった……」リョウさん）

☆ミスフル猿島、ハマりすぎ王。

A-Fro ひみつ情報　早くも数多くの応援投稿を頂き、自分マジで目の前霞んで「大往生」1面の弾も避けられんッてくらいうれしいっス!! 皆さんに我がすべてを捧げる覚悟を改めて固め、そのために何をすればと悩む中、田渕師匠から「ワンフェスとか興味ある？」との発言が。夏の各イベントには、妖怪・謝恩散布汗ダルマと化したちくわの姿が……？　飛び込もう、戦いの渦へ!!（ちくわ）

熱き戦いの記憶 X-RAYと私

六月最初の日曜日。某大河ドラマ関連のイベントを見物するために、俺は古都金沢を訪れていた。

「さすがに『婆娑羅2』は置いてなかったか……」

そんなことを呟きながら会場を出て、俺は片町の商店街にあるタイトーの直営店に足を運んだ。

置いてあるゲームは流行りものばかり。相変わらずだな、と思いかけた時、窓際の筐体のモニターが懐かしい画面を映したのが見えた。

「『レイフォース』……！」

思わず声を上げて駆け寄った。だが、画面の左上に四機のX-RAYがかわいらしく並んでいるのを見た時、俺は軽い失望を覚えた。

「……五機設定か」

二年前、俺はこの町にあったもう一軒のタイトー直営店で、初めて五機設定連射付きの『レイフォース』をワンコインクリアした。それ以来完全ノーマル設定でのクリアを、ゲーマーとしての目標(大袈裟)にしていたのだが……。

「修行……するか！」

俺は便所で手垢を洗い落とし、百円硬貨を入れた。

緊張が走る。何せあの店が無くなってから、二年近くもプレイしていない。

だがどうだ！　プレイしてゆくうちに、次第にあの日の感覚が蘇ってきた。

「いける！」

オーディンもダイナモも突破した。コン・ヒューマンを最終段階まで追い詰め……。

作戦は終わった。3WAYレーザーを避けそこねた。驕っちまった。何てこった！

店を出て駐車場に向かう途中、ふと気が付いた。

「そういえば、主人公の顔(デモ画面)も見てなかったな……」

いつもの「習慣」だったはずなのに。

それは、ほろ苦い再会だったのかも知れない。

(富山県　山田身楽斎君)

☆今熱中しているゲームも、いつかこうした素敵な「思い出」ゲーになるのだろうか？　これぞゲーセンならではのシヴい楽しみ、アーケードの誉れここにありッてなカンジで生き甲斐MAX!!

今、キミが筐体に入れたコインは、未来に向かって輝いてるかッ!?　その一枚一枚に、魂込もってるかーッ!?

もはや擬人化は当然か!?　その愛の暴走、もはや止まらず……。

(佐賀県　K-SUKEさん)
☆いや、変身すりゃエンジェに並ぶ……否、余裕で超えとるのでは？

(大阪府　増田容子さん)
☆「子供をけしかける本部も本部!!」確かに凶悪。この泣き顔に自分はッ……(以下規制)。

(岩手県　きりふ風丸さん)
☆懐かしさに哀愁漂わせつつも、この三秒後に血の惨劇開幕説。

(山形県　12ボルト君)
☆滅、閃。その波動に砕けぬ魂はなし。

炎天下揮発性告知

今回の企画バトルはいかがでしたか？　波乱と怒号は向こう三世代おあずけちゃんと、意見一致したA-Froがお送りする次の特集は……！　ついに来ました『ポップン』特集ーッ!!　特集化要望の投稿が高まり続ける今、ここらで特集組まんとファンの必殺奥義ポップン九所死点穴で我らヤラれるねって判断だ。

私は7年待ったのだと鼻息荒いあなた！　宴の刻だ、存分に投稿くだされい!!　普段、ポップンに触れない方も、人気の秘密を探るべく投稿してみては!?　イラストや文章が織り成す旋律、ポップンパーティーインA-Froが今ここに!!

夏休み真っただ中の暑い盛りだが、それに負けじと愛の炎燃えるイラスト、文章など各種投稿をお待ちしております。締め切りは8月19日必着！　この秋祭り、決して出遅れぬように!!

後記の攻撃

短期集中連載・採用されやすい投稿入門　～第二回　尊ばしいデータ投稿の至らしめかた～

ボーイ！　俺の話を聞いてくれ！(含むガール)いつもA Froに作品を投稿してくれるヤングのみんなに、今日はズヴァリ言っておきたいことがあるんだ。最近では全国に電話線が張りめぐらされて(いつの話だ)、すこぶるハイカラなデータ投稿も思いのままに行なえるゴッキゲンな環境になったよね。ゆえに、A-Froでも近ごろはデータ投稿の数もむっちりと増えとんのやワーレー→それに従って、いろいろな諸問題も起きてます→なので、これからお兄さんの言うことをよく聞いて、諸問題をナイスソリューションに導いていきたいというのが今回の議題なのです。

●掟その一「㊙圧縮テクニック」

イラストや不思議写真など、容量の多い画像データを送る際には、圧縮ソフトを使ってデータ量を小さくするのが理想的。圧縮ソフトはネット上でフリーウェアやシェアウェアとして手に入るぞ。

投稿データを圧縮する際には、作品(イラスト)だけを圧縮するのではなく、"作品&住所氏名を記したテキスト"を一つのフォルダに入れて、フォルダごと圧縮してください。なお、複数の作品を送る場合は、フォルダを別にして圧縮してもらうと、我々隊員一同非常に感激であります。

ちなみに、作品画像のサイズは、350dpiで7×5cm or 592×874ピクセル前後が推奨です。RGBデータは本誌掲載時に色味が変わってしまうので、CMYKデータに変換して保存しておくとさらに安心DA！　詳しくは205ページの投稿規定を見てくれい！

●掟その二「投稿作品には住所氏名を記したテキストを添付する」

データ投稿の際は、イラストであれ文章であれ、自分の住所・氏名(ペンネーム)を明記したテキストデータを必ず添付していただきたい。

文章投稿の場合は作品と同じファイルに住所氏名を書いてもらって結構ですが、CGの場合は必ず1作品に一つづつ、住所氏名を書いたテキストを添付しておくんなまし。

なお、HPをお持ちで掲載希望の方は、アドレスを住所氏名と一緒に記載しておいてください。掲載不可の場合は、その旨をお書きください。

●これが理想の投稿作品！

1.作品はフォルダごとに圧縮！

一作品につき、一つのフォルダを用意してください。なお、必ず圧縮しなくてはいけないということは無いので、巻末の投稿規定ページをよく読んで投稿するのよひろみ！

2.作品には必ず住所氏名テキストを付ける

データ投稿には、必ず住所氏名を記したテキストを添付してください。P.N.だけでなく、本名もきっちりと書くのが勝利の秘訣。でないとQUOカードなどのプレゼントが当たっても送れないわ。よろしくて奈々子さん？

3.ネタはハジけろ

上記の約束や投稿規程を守ることも大事だけど、やっぱり一番大事なのは"ネタ"。君の中に眠るゲームっ魂を、データにしこたま凝縮してたもれ。

次々号11月号の締切は……8月19日(月)必着！

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froのあて先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページおよび投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照して下さい！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧下さい！
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／SuperSonic

THROW A HEART

ギャグ　4コマ

絵がチョイ雑気味ですが、それが持ち味に思えるほどに勢いまかせのネタで笑わせる1冊ですぞ。後半のシリアスもしっかりオチ付き

A5版　36P　コピー　表紙カラー
200円為替＋140円切手＋宛名シール
〒005-0012　北海道札幌市南区真駒内上町5-7-2　大橋様方　高島千春

ポップンミュージックシリーズ　発行／東方傀儡師一座！

魁!!ぷっつんZ

ギャグ　4コマ

4コマメインの1冊で、そこかーという細かいポイントを突きつつ、力業で笑いに持っていくネタ回しがナイス。絵もシャープです。

B5版　24P　オフセット　表紙カラー
500円の小為替＋送料180円切手＋宛名シール
〒960-8157　福島県福島市蓬莱町4丁目3-15-12　堺様方「TKLA」係

幕末浪漫　月華の剣士　発行／黙示録・外典

天華哀鳴／天華哀鳴　弐

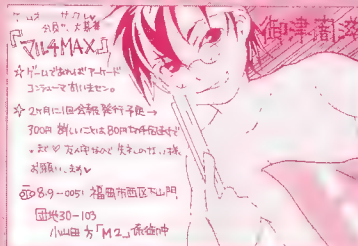
シリアス

B5版　44P&76P　オフセット　表紙一色
800円分の無記名小為替＋390円切手
〒534-0027　大阪府大阪市都島区中野町5-14-3-902
井上さくら

月華の剣士、の楓本、2冊セットの大作です！

絵柄は落ち着きのある読みやすいタイプ。公式設定に沿った物語を、楓を見守る覚醒楓の視点から描いていく、本文合計100Pの大作ですぞ。

魂のような存在であるがゆえに、楓を守りたくても守れない無力感に苦しむ、覚醒楓の切なさがたまりません！ お話運びも丁寧な作品です。

★セガONLY同人誌即売会
『セガのゲームは世界いちぃぃぃ〜 ZWEI』、2002年9月8日開催。
会場：大田区産業会館PiO 2F小ホール
連絡先：〒241-0814　神奈川県横浜市旭区中沢1-7-15　浅野様方 セゲいち係
HP：http://home4.highway.ne.jp/mega/index.html

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達募集！
当方コスプレイヤーです。中部か関西地方のイベントなどに参加できる16歳以上の女性で、一緒にイベントに行って下さる方。男女年齢居住地不問で文通やコス写真の交換をして下さる方。サムスピ、KOF、GGXシリーズ中心です。
〒476-0003　愛知県東海市荒尾町天の根96　神坂さとみ

スケブ・ミニ注意3連発。①スケブの持ち主がいつまでも取りに来ないとサークルさんが帰るに帰れず立ち往生してしまいます。ちゃんと取りに行きましょう。②絵の上手な人が、描くのも早いとは限りません。どのくらいかかるか最初にちゃんと聞きましょう。③描けないというキャラを無理に頼むのはやめましょう。以上、礼儀正しくなった（?）牡丹からデシタ

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します(何かのリストなど)。■男性向け/女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは創作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承ください。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマが多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

K.O.F.2001 発行/フレンチメシ屋

板紀行~世界のぽんつから~

ギャグ

ムネがマナ板でシャツとパンツにカエルを飼っているメイ・リーが、アンヘルを巻き込み起こすドタバタ喜劇。コント風味がイイです。

B5版 24P コピー 表紙カラー
300円分の無記名小為替+140円分の切手
〒770-8055 徳島県徳島市山城町西浜傍示173-3 野上奈保子

バーチャファイター4 発行/沖田遊撃館

OVER and OVER

シリアス

ボリュームは軽めでアクションシーンはないですが、会話の流れで自然に心理描写を見せていく筋運びで手堅くまとめられた1冊です。

A5版 28P オフセット 表紙2色
300円分の無記名小為替+160円切手+宛名シール
〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町17-6 今野敦子

デッド オア アライブ2 発行/仔犬のしっぽ

くノ一かすみちゃん

ギャグ 4コマ

かわいくも凶悪な天然ボケぶりを発揮するかすみの活躍を描いた4コマ集。後半は連作4コマ型ギャグストーリー。かすみαも大活躍。

A5版 28P オフセット 表紙2色
300円分の無記名小為替+140円分の切手
〒836-0092 福岡県大牟田市桜町169 久留様方 高木亜沙

夏コミ直前恒例突発企画 スケッチブックと夏の空

礼儀さえ守れば自分だけのイラストが!

牡丹「ジョイさん、友達が『スケブ』って言葉を使ってたんですけど、これ……何かの略語ですよね?」
ジョイ「あ、あなたに友達がいたのですか!」
牡丹「……ひどい……。3年も一緒にやってきてこんなひどい事言われたのは初めてですもうダメです絶望です手首●ります首●りますスケブが何だか教えてくれなきゃ腹かっ●きますブツブツブツ」
ジョイ「……いや、謝りますから壊れた真似はやめてください。スケブについてもお教えしますから」
牡丹「(ケロリ)やほー!」
ジョイ「(しかし……友達? ……どんな?)」

自分だけの夢のイラスト集!?

ジョイ「一言で言えば、スケブとはスケッチブックの略。学校の美術とかで使うものと同じ物ですな」
牡丹「……それと同人誌即売会と何の関係が?」
ジョイ「即売会にブースを出している同人作家さんに、スケッチブックを渡してタダで自分だけのイラストを描いてもらうことができる、場合があるのですよ」
牡丹「え、そんな制度があったんですか! じゃあたし専用の花郎のじゅるるなイラストを全コミケ参加のあらゆるサークルさんにタダで大量に……うふふふ」
ジョイ「制度じゃありません!(大声)これはサークルさんの好意によるものです、制度や権利であるかのようにはき違えるとトラブルの元ですぞ! では、順を追って注意点を見ていきましょう。それに注意していれば、まあ大丈夫でしょう」

相手の都合も考えて

注意点その1:作家さんがスケブを引き受けて下さるかどうかを確かめる。
ジョイ「引き受けていない作家さんもいます。また、普段は受けていても今は忙しい、などの理由で断られる場合も。断られたら素直にあきらめましょう」
注意点その2:描いてもらうキャラクターは、その人の同人誌に出てくるものにする。
ジョイ「いくら頼む方が好きなキャラでも、作家さんが描けるとは限りません。描けないキャラを頼まれて困っている方もまれに見かけます。作家さんが描けるor描けそうなキャラを頼むようにしましょう」
注意点その3:なるべくそのサークルの同人誌を買う。
ジョイ「ほとんどの作家さんは、スケブは同人誌を買って下さった方へのサービスと考えています。そのサービス部分だけをおいしく頂いていこうというのは少々虫が良過ぎるというもの。もちろん、逆に『買ってやったんだから描け』という態度もNGですぞ!」
注意点その4:スケブに自分の連絡先を書いておく。
ジョイ「描き終わるまでブースの前に張り付いていては、サークルさんの迷惑になります。『いつできますか?』と聞いていったんその場を離れ、後で取りに行く方がよいでしょう。その際、何らかのトラブルで受け取りそびれても、連絡先が書いてあれば連絡してもらえる可能性が高いわけです」
注意点その5:きちんとお礼をする。
ジョイ「慣習としてはお礼は言葉のみでよいようです。ただしその言葉が大事! ちゃんと『ありがとうございました』と言いましょう。もちろん、サークルさんに差し入れしたりするのも良いでしょうね」
牡丹「なんだ、相手の立場に立って考えながら、礼儀正しく常識的に接すれば良いだけですね!」
ジョイ「そ、そうです。礼儀正しく常識的に、ね(……本当に友達できたのかも……?)」

ポップンミュージックシリーズ 発行/ウ丼

かざみどり

ギャグ

バラエティに富んだ絵柄のメンバーによる1~4Pショートギャグ集。ネタは全体的にほのぼので、かわいらしいオチが多いです。

B5版 32P オフセット 表紙カラー
500円分の無記名小為替+160円切手+宛名シール
〒636-0116 奈良県生駒郡斑鳩町法隆寺1-10-3 藤岡見幸

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します!

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください)
- ●本のPR文(40字以内で)
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法
- ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)

できたらこのコーナーの感想、要望も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます!

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル (株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は8月20日(火)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達

WWWサイトの泳ぎ方

「ソウルキャリバー」系サイト

SOUL MATE
マハ

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/1751/

ナビゲーションバー	NEXT BACK LISTでRingを移動していく
JavaScript	[illegible]
攻略系、CG系	[illegible]

サイト巡りの定番「WebRing」

ジャンル別・テーマ別のサイトをたどっていくには、やはりWebRingが便利。その中で『ソウル』シリーズのファンに活用してもらいたいのが、この「SOUL MATE」。Ringへの参加条件は『ソウル』シリーズのコンテンツがあること。原稿執筆時には59サイトが登録されていた。

攻略情報・CGなどが入り交じっているサイト内にはイラスト展示室コーナーがあり、いろいろな作者の『ソウル』シリーズCGを楽しむことができる。リングをナビゲーションバーで順番にたどるだけでなく、Ring自体のホームページも覗いてみよう。

トップページのイラストは訪れるたびにランダムでいろいろなCGが表示される。気合を入れて全部チェックすべし!

町田キャリバー部
山本山

http://www.age.ne.jp/x/re-gz/index.html

ヒット確認	[illegible]
ダメージ補正	[illegible]
受け身	[illegible]

『キャリバー』のシステムを徹底的に解析

『キャリバー』のゲームシステムを徹底的に解析し、攻略しているサイト。その内容は基本操作からダウンや受け身、ダメージ補正、よろけにまで及んでいる。それぞれについて丁寧な解説がされており、『キャリバーII』デビューの人だけでなく、前作のプレイヤーも、ぜひ全文をチェックしよう。特に「ガードインパクト」や「投げガード」、「よろけ」はほかのゲームと全く異なるシステムなので『キャリバーII』デビュー組にはうれしい情報となっている。なお、コンボ情報も掲載されている(一部のキャラのみ)。熟読して対戦時に活かそう。

非常に丁寧なシステム解説は、遊ぶ前に必読! じっくり読んでしっかりと身に付けよう。そうすれば対戦も怖くない!

BREAK THE EDGE
KRO

http://www.max.hi-ho.ne.jp/b-t-e/

ロケテスト	[illegible]
Test Ver.	[illegible]
先行入荷	[illegible]

ソウルキャリバー総合サイト

『キャリバー』の総合サイト。特にキャラクター別の対戦情報に重点が置かれており、どのキャラも細かく丁寧に記述されており、『キャリバー』初心者からバリバリの対戦プレイヤーまで即戦力として活用できるものがそろっている。

ページを印刷して携行するのも実用的だ。技表などは一部だが携帯電話での閲覧もできるので、ゲーセンからアクセスして対戦に活かそう。また情報の収集・整備も活動の軸にしており、『キャリバーII』はロケテストのころから頻繁に情報を蓄積している。

対戦前提のキャラクター別攻略ならこのサイトで万事OK。自分が使っているキャラは暗記するくらい読むべし!

「ソウルキャリバー(男キャラ)」CGサイト

DistortionNotes
NAO

http://home.catv.ne.jp/dd/nao/

掲載したイラストのような重厚なタッチのCGからパステルカラーの女の子までいろいろなCGが楽しめる。ヴォルドのCGもあるので、ファンならチェックせよ。

Little Liquid Have a Light
東堂トド

http://ns.31rsm.ne.jp/~toudoh/

『ソウル』シリーズのCGとしてはエッジからキャリバーIIまでを楽しむことができる。『ソウルエッジ』はSS(小説)も掲載されているので、CGと併せて楽しみたい。

MIKALIN亭
MIKALIN

http://www.din.or.jp/~mikalin/

大きな瞳が印象的なCGを掲載している(サイト内にジークフリード専用コーナーあり)。『ソウル』シリーズの4コマも楽しめる。同人誌情報も掲載。

万物庫
よろづ

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/3028/

掲載CGの御剣が気に入った方は、ぜひ訪れてほかのCGもチェックしてほしい。どれも独特なタッチで『ソウル』シリーズの世界観が美しく描かれている。

WRONG DIRECTION
平未夜

http://wrong.egoism.jp/

ゲーマーならトップページにあるアイコンは右側をクリックしよう。掲載CGはキャラの集合イラストのほかに4コマ漫画もある。生まれたばかりのサイト。

Fortune Cross
京橋剃郎&パラオ

http://www.fortunecross.com/

掲載されているCGは『キャリバー』の洪がメイン。CG、4コマ、パロディGIFアニメ、FLASHアニメとコンテンツが山盛り。特に4コマは必ず見るべし!

名刀本舗～一号店～
ヨウタ

http://meitohonpo.fc2web.com/public_htm/

『キャリバー』シリーズおよび『鉄拳』を中心としたCGを楽しめる。掲載CGの洪やキリクなど男キャラ以外に、アイヴィーが多いのでファンならば要チェック。

しら炊き亭
白瀬

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/1480/

CGは黄。リザードマンとキリクのイラストも見られる。デフォルメされたリザードマンがかわいい。ネタとしてアップされているCGもチェックするべし。

kingdomcome
上段駒子&林洋子

http://www.linkclub.or.jp/~yohh/

kingdomcome soul calibur fan art galleryと銘打たれた、ファンアート展示サイト。参加者が多ければ掲載されるCGも多い。ぜひ参加してみよう。

TIPS wwwの泳ぎ方

インターネットを泳いでいると、自然に増えていくのが画像データ。見やすい環境を作っていますか?

Windowsユーザーで画像が溜まってきたら、サムネイルと呼ばれる縮小画像一覧を表示できる画像エクスプローラの使用がお薦め。数あるツールの中でも、画像データをフォルダ別に管理している人には、株式会社ヴィレッジセンター「サムズプラス6.0J(http://www.villagecenter.co.jp/)」がお薦めだ。特に優れているのがスライドショー機能だ。選択しているフォルダの下にあるフォルダ内の画像も順番に表示できるため、ワンキー入力で全部のCGを順番に楽しめる。レタッチ機能も充実しており、対応画像フォーマットも多岐にわたっている。

Machintoshでは、「PixelCat(http://www.remus.dti.ne.jp/~yoshiki/index.html)」が歴史が古く、現在はMac OS X版のリリースが準備されるまでに至っている。「PixelCat」で表示した画像データは自動的に画像がサムネイル化されるので便利だ。

ということで、集めた画像データを快適にサクサクと楽しもう!

泳ぎ方PLUS

アルカディア8月号掲載内容におきまして誤りがありました。「ZENKAI SKOOL 2nd style -Visual Light-」の正しいURLは【http://zenkai.cool.ne.jp/】。「GIAsS wiLI□welcome 2 LIA factory□」の正しいサイト名は「GIAsS wiLI」、正しいURLは【http://www3.to/glasswill/】となります。お詫びと共に訂正させていただきます。

ミスタードリラーワールド｜設定資料集

第一回アルカディア大賞を始め数々の賞に輝いた初代『ミスタードリラー』。それから7月末に発売される外伝の『スタートリゴン』まで、急速に広がったミスタードリラーの世界を、ここに一度総括してみよう。

STAR TRIGON
スタートリゴン

この夏発売の、『ミスタードリラー』外伝第一作。驚異の1ボタン操作アクションパズル。

［スタートリゴン］STORY

ここは宇宙。地球上に平和を守るドリラーが居るように、この宇宙にも平和を守り、人々が安全に暮らせるように日々活躍してる宇宙救助のスペシャリストがいる。それが彼ら『スタートリゴン隊』なのだ！
新米隊員ホシ・ワタルとビッグバン・宙太は、地球から研修でやってきたホリ・ススムと一緒に、今日もパトロールを終えようとしていた。そこに緊急SOS通信が！ 宇宙人の円盤が事故で大破、乗組員が宇宙空間を漂流している!! スタートリゴン隊の装備『トリゴンネット』で、小惑星の間に三角形のネットを張って、宇宙人たちを全員救助せよ!!

■ホリ・ススム
ミスター・ドリラーに最も近い少年。今回は宇宙ステージを極めるために研修に来ているらしい。

■宇宙船
宇宙人救出用にワタルたちが使っている乗り物。小さく見えるが、キャパシティは大きい。UGSF（宇宙軍）所属。

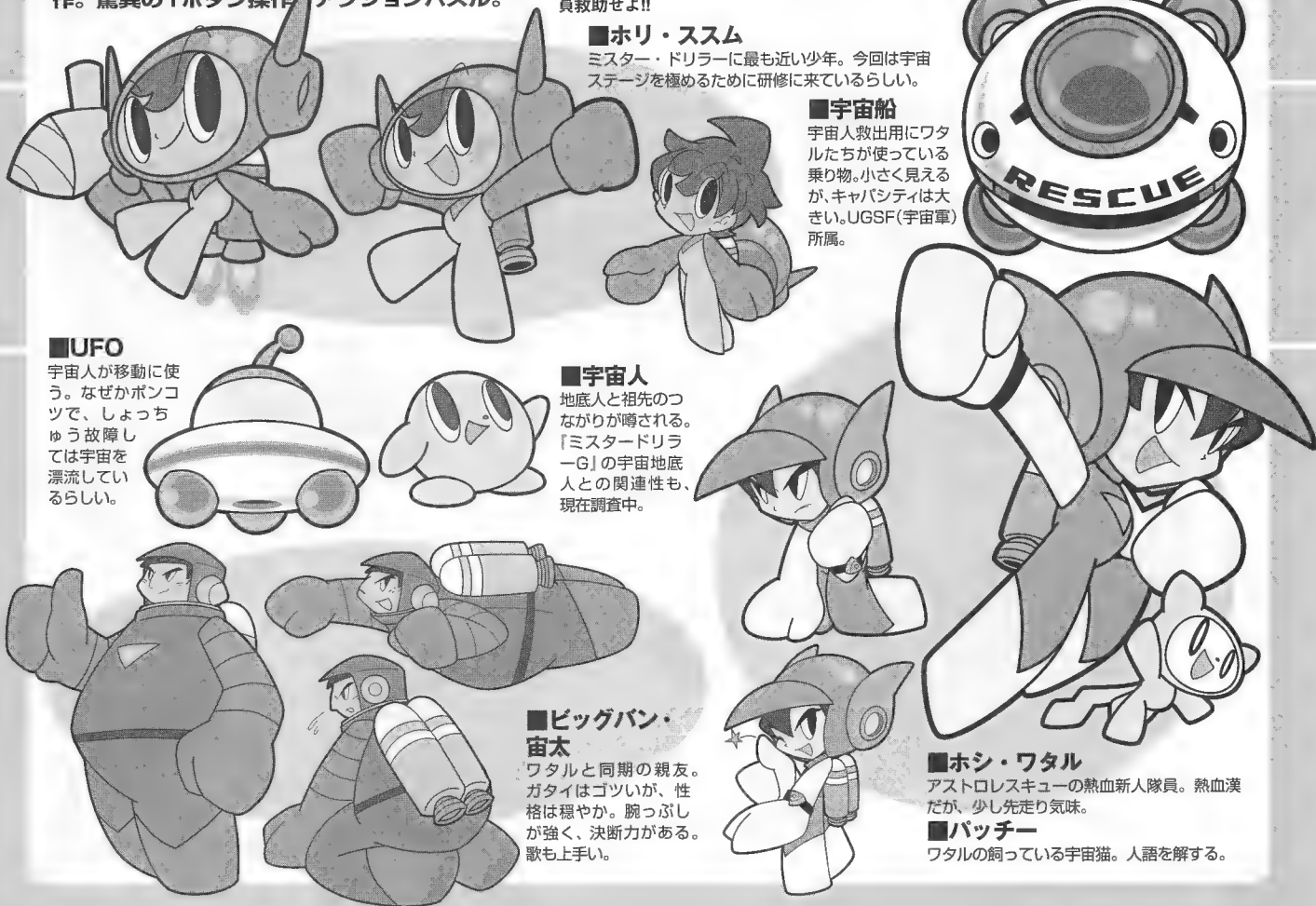
RESCUE

■UFO
宇宙人が移動に使う。なぜかポンコツで、しょっちゅう故障しては宇宙を漂流しているらしい。

■宇宙人
地底人と祖先のつながりが噂される。『ミスタードリラーG』の宇宙地底人との関連性も、現在調査中。

■ビッグバン・宙太
ワタルと同期の親友。ガタイはゴツいが、性格は穏やか。腕っぷしが強く、決断力がある。歌も上手い。

■ホシ・ワタル
アストロレスキューの熱血新人隊員。熱血漢だが、少し先走り気味。

■パッチー
ワタルの飼っている宇宙猫。人語を解する。

ミスタードリラー Mr.DRILLER™

[ミスタードリラー] STORY

1999年。地中から突如現れた大量のブロックのため、ライフラインは切断、人類は大パニックに陥った！　この危機を救えるのは、ルーキーながらドリラー最高タイトルである「ミスタードリラー」に最も近い男、ホリ・ススム君しかいない。頑張れススム君！　掘って掘って掘りまくって、地球の危機を救え!!

記念すべき『ミスタードリラー』第一作。第一回アルカディア大賞&キャラクター賞受賞。

何と、初期の段階で堀口教授が!?

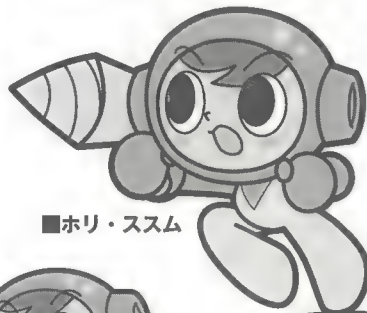
■地底人
途中で寝ている、のんきな地底人。実は今回の騒動の元凶。地中に大勢で住んでいるのだが、実は種全体が意識をテレパシーで共有しているらしい。

■ホリ・ススム
まだドリラーとしては新人だが、驚異的な才能を発揮する「ミスタードリラーに最も近い少年」。ドリラー専門学校「掘杉学園」出身。特技は氷の彫刻。

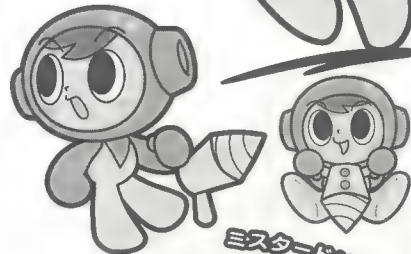
[ミスタードリラー2] STORY

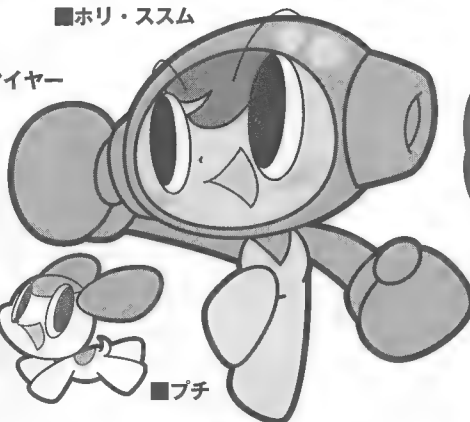
「ブロック噴出事件」から数カ月後。優雅な朝を愛犬プチと送っていたススムは、再度のブロック噴出の報道にビックリ！　突然現れたドリラー・アンナと戦いつつ、事態解決のため、再び地中を目指す!!

■地底人

■アンナ・ホッテンマイヤー
ススムをライバル視するドイツのエリートドリラー。女の子だが、ススムはその事実に気付いていない。いつもススムに敵意をむき出しだが、ほんのり好意を見せる瞬間も？

■プチ
ススムくんの愛犬。元は捨て犬で、ススムが荒川で拾った。花咲か爺さんの愛犬の子孫（自称）で、地中に埋まった金属を地磁気の電位差を感じ取ることによって探知する能力を持っている。

■ホリ・ススム

ミスタードリラー2 Mr.DRILLER® 2

『ミスタードリラー』第二作。対戦モードが付き、よりゲーム性に広がりが出た。

ミスタードリラーワールド｜設定資料集

シリーズ三作目。キャラクターが大幅に増え、「ドリラーレースモード」などさらにゲーム性が広がった。

[ミスタードリラーグレート] STORY

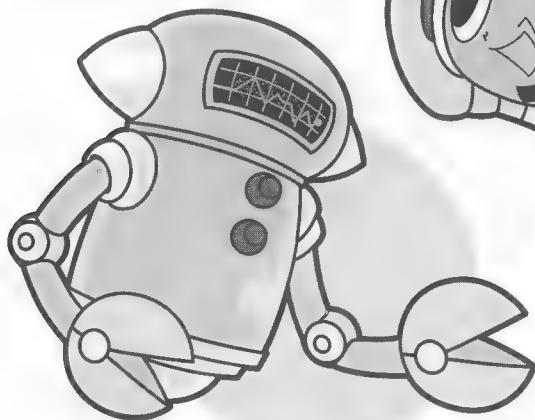
三度、地底からブロックが湧き上がった！　ススムたちドリラーは、その原因を突き止めるため再度地中に潜る。そして、ドリラー評議会、いや人類全体に迫る、暗黒ドリラーの陰謀とは!?

■ホリ・ススム

■アンナ・ホッテンマイヤー

■プチ

■ホリンガーZ
ゼット博士によって開発された穴掘りロボット。感情もプログラムされており、アンナの家でお手伝いロボットとして働きながら、情緒について勉強している。空気エンジンを使っているため環境には優しいが、人間同様酸欠を起こす。

■トビ・マスヨ
ススムの母。元UGSF所属の空間騎兵で、酔うとキス魔になることから「Kissy」と呼ばれていた。パケット星・バラデューク要塞への奇襲作戦に参加した過去を持つ。現在はタイゾウと別居中。側にいる黄色い生物は、友人で今一緒に住んでいるパケット星人。（注：ゲーム本編には登場しません）

■ホリ・タイゾウ
ススムの父。82年のディグダグ事件、翌年の南国島作戦を解決したのはあまりにも有名。「ミスタードリラー」第一号認定者。ドリラー協会名誉会長およびドリラー評議会委員長。冒険家で、世界を旅して回っている。

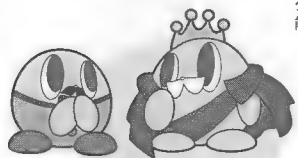
■トビ・タイヨウ
ススムの実弟。現在は母方と一緒に生活している。ドリラーを目指していたが、閉所恐怖症の徴候があり、パイロットへの道へ進む事に。天性の才能で、5歳にして国際ヘリコプター操縦免許を取得。現在はドリラー協会の専属トランスポーター。将来はUGSFへの入隊を夢見ている。

■ホリ・アタル
ホリ・ススムの兄。父親のホリ・タイゾウと仲が悪く、数年前に家を飛び出したきり行方不明。超一流のドリラーだが、ドリラー協会に登録せずに、モグリのドリラーをやっている。ススムのことをお人好しの甘ちゃんだと思っている。そばにいる黒ウサギ型の生き物は、実は謎の宇宙生命体。アタルに命を救われた過去を持つ。

■トニー・カーク・ホルノスキー
ロシアのドリラーで、バレリーナの母と生物学者の父を持つ。父の仕事を見学中、氷河に眠るマンモスを見て感動、生きたマンモスに出会うことを夢見て世界中を掘っている。得意技は、バレエのグラン・フェッテを利用した高速回転掘り。

■芳 蘭香（ホウ・ランカ）
中国のドリラーで、雑伎団の花形を勤める一方、身寄りの無い子供たちの世話をする。どんな逆境にも負けない、強い精神力と根性を持っている。

■地底人

■1UP宇宙人
ケガや病気を治したりする能力を持っていて、希少種。

■宇宙地底人
約5万年前、アリゾナに落下した隕石により、大量の粉塵と共に宇宙空間に投げ出された地底人が、そのまま環境に適応して生き残った姿。真空・無重力下での生存が可能。紫外線に対する耐性が向上している。

■大臣と王様
普通の地底人に輪をかけておっちょこちょいで忘れん坊。

■シータ・モングレー
アメリカ有数の石油会社を持つモングレー財閥の娘で、元ドリラー。アンナの親友。スーパーモデルになることを夢見て特訓の日々を送っている。

ドリラー評議委員会

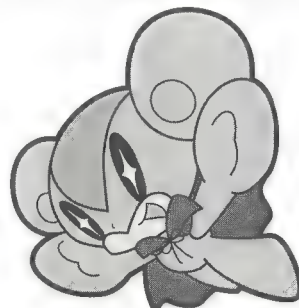
12人のミスタードリラーで構成される、ドリラー協会の最高幹部組織。

■ゼット博士
天才工学博士で、ドリラー研究所所長。超電磁ドリルの開発等、ドリラーの仕事に多大な貢献をしている。ホリンガーZの「Z」は、博士の名前をもじって付けられている。

■ドンゴロ
ドリラー研究所の人造人間計画でコワースと共に誕生。記憶力が良い。残りの一体はコワース。あとの一体は不明。

■ポチ
プチの御先祖様。現在は霊体として存在している。

□助手ミキオ

□助手ヒタル

■くまちゃんまん
赤ちゃんだけどヒーロー。空も飛べるし力持ち。ただ、ちょっと泣き虫。誰も仮面の下の正体を知らない。

■パッカード
予言者。100%の未来予知ができる(ただし自分の身の回りに限る)。

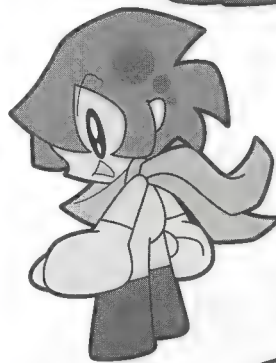
■堀口教授
地質学の権威。時々ススムをバイトとして雇っている。

■マエジー
変身超人。普段は温厚で無口だが、怒ると変身、すごいパワーを発揮する。変身するとパワーをすべて放出して痩せてしまうため、いつも食べながらパワーチャージしている。

■スピカ
魔法使い。大地の力を借りてさまざまな魔術を使う。最近はゼット博士の秘書もしている。

■ジョルジュ
以前アタルと同じ学校の同級生だった。訓練中瀕死の事故を負い、ゼット博士のおかげでサイボーグとして命を取り留め、超人的な力を得た。

■バルザック
バンパイア。優しい性格で、血よりもトマトジュースが好き。非常に幅広い人脈を持つ。

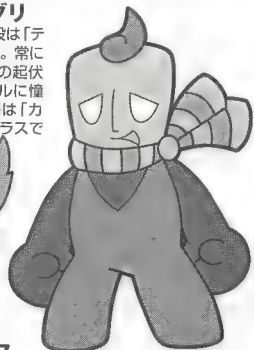
■カルパッチョ
エスパー。テレポーテーション能力を持つ(ただ、非常に短距離)。超能力開発室責任者。

■マンホール博士
PS版「ミスタードリラーG」におけるラスボス的存在。昔はゼット博士の良きライバルだったが、「超電磁理論盗用疑惑」事件を期に表舞台から姿を消し、悪の道へと走る。

暗黒ドリラー三人衆

マンホール博士の資金援助を受け、悪いことに勤しむドリラー三羽がらす。

■ハタケヤマ・エグリ
自分の名前が嫌いで、普段は「ティアラー」と名乗っている。常にハイテンションで、感情の起伏が激しい。ひそかにアタルに憧れている。連れている鳥は「カラス」と呼んでいるが、カラスではないらしい。

■キール・サーク
国籍不明の暗黒ドリラーリーダー。忍者の末裔であるらしい。性格は冷酷で、金と自分の興味だけに忠実に動き、モラルのたぐいは持っていない。

■コワース
もともとはドリラー研究所の人造人間計画によって誕生した人造人間。雇い主であるマンホール博士の命令に忠実に動く。怪力だが性格は温厚。タイゾウのことをドリラーとして尊敬している。

Mr. DRILLER G
ミスタードリラーグレート

ドリラー世界は、家庭用移植によって、さらに独自のパワフルな進化を遂げている。その一端を覗いてみよう。

■アンナ・ホッテンマイヤー

■ホリ・ススム

■パクテリア
地底人のブロックを食べて育つ、不思議な微生物。食べるものによって成長過程に変化が出るらしい。

MR.DRILLER A ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア

GBAで8月23日発売の、家庭用機専用『ミスタードリラー』。育成の概念が初めて入った。

[ミスタードリラーエース]STORY

ある日発見された、地底人のブロックを食べる微生物パクテリア。この微生物の発見と同時期に、地底より現れた謎の遺跡『ドリドラドの遺跡』。この二つの謎を解明するため、ススムは「ホーリーナイト」となり、パクテリアと一緒に、またも掘り進む！

■ホーリーナイト・ススム
パクテリアの育成機能を持ったアーマー型ドリスーツ「ドリアーマー」、剣型ドリル「ドリキャリバー」を装備した主人公、ホリ・ススム。

■プチ

■堀口教授
ドリラー評議会メンバーで、今回は『ドリドラドの遺跡』調査隊長。

■ホリ・アタル

■ホリ・タイゾウ

■ゼット博士

■ホリンガーZ

Mr.DRILLER DRILL LAND

そしてGCへ

そして、ゲームキューブでのリリースが決定しているシリーズ最新作『ミスタードリラー ドリルランド』。指田氏の最新デザインのシンボルマークを紹介しよう。このデザインに含まれた記号を読み取れば、次の内容も分かるだろう。
Let's GO TO THE UNDERGROUND WORLD!!

※1 6/28現在(アリカ調べ)

※2 ○○=みなさまのご想像の通り♡

弊社開発タイトル「テクニクビート」を設置いただいております店舗様のリストを以下に掲載します。
なお、掲載店舗は設置情報掲載の許可をいただけたお店のみとなっております。ご了承ください。

【山形県】	
スーパーノバ天童店	天童市大字北目1853
ゲームプラザ遊　広野店	酒田市大字広野字上通176
【東京都】	
有楽町モンタナ	千代田区有楽町2-8-2
CLUBSEGA秋葉原	千代田区外神田1-10-9
トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10
ゲームスピリッツ	江戸川区中葛西3-34-4
ASOVIBA	渋谷区恵比寿1-10-5　2F
ゲームインナミキ	世田谷区松原2-27-14
新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1
フロンティアワールド店	新宿区西新宿1-11-9第二富士ビル
新宿スポーツランド西口	新宿区西新宿1-12-5
フロンティアランド西新宿店	新宿区西新宿1-15-3
中野ロイヤル	中野区中野5-52-15ブロードウェイセンター329
ゲームスタジオキューブ	杉並区高円寺南4-26-12
大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2アルファビル
池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1
池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4
池袋プレイランドカーニバル	豊島区南池袋1-21-2
ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18
アミューズメントスペースジュピター	武蔵野市境2-2-20　B1
プレイランドオリンピア	府中市片町2-21-14
ゲームオスロー立川第2店	立川市錦町1-4-27　オスロービル2F
ゲームUFO	町田市原町田4-7-3　内藤ビル1F
永山エンデバー	多摩市永山1-3-4
サムシング	保谷市東町3-14-33
【神奈川県】	
ニューコスモ稲田堤店	川崎市多摩区菅1-3-22
ベネクス大和店	大和市下鶴間2752-2
パワースティック	鎌倉市大船1-23-7第52東京ビルB1
ベネクス平塚店	平塚市四之宮字鹿見堂1059
【千葉県】	
ラッキー中央店	千葉市中央区富士見2-8-1
ラッキー西千葉店	千葉市稲毛区弥生町1-15
ムー大陸稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7海宝ビル1F、2F
ベネクス松戸店	松戸市二ツ木1293
チャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7
ピーエルシー	習志野市大久保1-17-12
チャリオット海土有木店	市原市海土有木1743
チャリオット辰巳店	市原市市原500-1
チャリオット五井店	市原市五井2965-5
チャリオット姉崎店	市原市姉崎524
【埼玉県】	
アミューズメントパークBIG APPLE	さいたま市営町1-9　湯沢ビル1F
ベネクス浦和店	さいたま市辻7-2-8
ゲームチッタ	さいたま市辻8-24-10
ムー大陸三芳店	入間郡三芳町大字藤久保字横松580-2
レインボープレイランド	熊谷市筑波2-66
アミューズメントサーカスマジシャン	熊谷市新島181-1
ベネクス上尾店	上尾市日の出町1-10-20
【茨城県】	
アイアイ上水戸店	水戸市上水戸3-6-28
アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10
アイアイ50号店	水戸市河和田3891-3
【群馬県】	
エスペランサ高崎店	高崎市飯塚町字内町370-1
アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6
【新潟県】	
スターフィールド	長岡市新組町2003番1
ジョイパーク	新潟市弁天1-6-1
【長野県】	
NASA	長野市高田五反田1720
【福井県】	
セガアリーナ	福井市丸山町1-410
【静岡県】	
ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20-B1
【京都府】	
GAME's　DRAGON	京都市上京区千本通下ル小山町888ドルスTwo1F
GAME's　WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1
【大阪府】	
アミュージアム茶屋町店	大阪市北区茶屋町15-34
セガワールド布施	東大阪市東長堂1-1-1
【兵庫県】	
三ノ宮サンクス	神戸市中央区琴緒町5-4-5
ハイテクセガ姫路OS	姫路市駅前町254
【和歌山県】	
ミルカトル加納店	和歌山市加納319-1
セガワールド岩出	那賀郡岩出町備前橋本50
【島根県】	
ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町1221
【福岡県】	
アミューズメントスペースMAHODO	北九州市八幡西区折尾1-12-14
サブ・カルチュア	筑紫野市二日市北1丁目2-3

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

アーケードゲームメーカー各社の生の声が聞ける自由奔放なコーナー。それが「GAME MAKER NOW!!」。今月から、各メーカーさん共通のひとことコメントが追加されます。これで、ちょっぴり各メーカーさんの人となりが見える……かもね。今回のお題は「一番ハマったアーケードゲームは？」です。

サミー 販促GR
川口

押忍！ 新担当の川口です。筆舌に尽くし難いヘタレ「ジャム」使いの私。レバーを200万回／秒こすることでどうにかならないものかと半分真剣に悩む今日このごろ。「第3回GGXフェスティバル」地方予選、ついに幕開け！ 詳しい情報は下記URLから行ける「GGX公式ホームページ」で。来たれ、つはもの！
http://www.sammy.co.jp/

『フォーメーションZ』

SUNSOFT®

サンソフト 広報
わたなべ

毎度ど～も！ サンソフトです。ワールドカップ熱も冷めて、次は何の熱に侵されようかと悩んでいる、ゲーマーの皆様方！ 「俺たちは、今度はこんな熱に侵されたい！」そんな気持ちを、ぜひ私達に教えてください。↓のページから、お声をください～。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

『ブラックドラゴン』

エコール
ソフトウェア
真鍋

チョコマーカーが稼動開始。ついにひねムサの謎が明らかに……知りたい人は、ひたすらチョコと戯れること。チョコマーカーをプレイすることを「戯(ざ)れチョコ」と呼ぼうか！

http://e56.info

そりゃ、やっぱりチョコマーカーだぜぇ

ADORES

アドアーズ
店舗運営部
"N"yass

今回は、アドアーズ各店舗のご紹介です。
アドアーズ鶴見店は、メダルゲーム誕生時の雰囲気を現代風にアレンジ。アドアーズ立川店は、カウボーイスタイルのフロア。GFマウンテン(美浜)店は、その名の通り、山のイメージです。その他各店、バラエティーに富んでいますので、ぜひご覧ください。
店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

『スパイクアウト～ファイナルエディション～』

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、ベランダの野鳥も巣立ってしまい、少し寂しい5号です。
以前書きました「新展開」についてのお問い合わせを多数頂きましたが、まだ発表できません。ごめんなさい。
もうしばらくは、現在好評稼動中のアレな麻雀第11弾をお楽しみください。

『マリオブラザーズ』

CAPCOM®

カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

今月もCatanの情報をお届け！ 8/25(日)新宿クラブハイツで開催予定の「Catanワールドチャンピオンシップ～日本大会～」。この大会参加の応募締切が近づいているぜ。今から練習、すぐに参加もOK。参加者全員には特製Catanグッズのプレゼントもあるよ！ 大会運営事務局:03(5207)5620
http://www.catan.jp/

『ソンソン』小さいころ無けなしのお小遣いをつぎ込みました。

アミューズメント
ヴィジョン
上田

ついに発表しました、究極のサッカーゲーム『バーチャストライカー2002』。前作が「3」で今回が「2002」なので、なんと一気に1999もバージョンアップ！ しかも、注目の新基板『トライフォース』第1弾！ 今年の秋には、ゲームセンターで遊べる予定、バチャストっ子は首を長くして待て！
http://www.amusementvision.com/

『クラッキンDJ』手がつるほどやりました。

セガ 広報
田中

東京ジョイポリスで8月31日までの土・日曜日と8月13日～15日まで「ビートポリス～ホラージャック2002～」を開催致します。ストンプショーやジャグリング、タップダンスなどゾンビによる華麗なパフォーマンスをお楽しみいただけます。また、新アトラクション「メン・イン・ブラック2」、新飲食施設「J-POP CAFE ODAIBA」「ICBIY」もオープンしました。 http://www.sega.co.jp/

『スーパーモナコGP』

グレフ
アキラ兄さん

『BORDER DOWN』初めてのロケテストにてプレイして下さった皆さま、どうもありがとうございました！ プレイ状況・アンケートなどを参考に、より良いゲームにしていきたいと考えております。またロケテストがありましたらご協力お願い致します！

http://www.grev.co.jp/

『ファンタジーゾーン』

ARIKA

アリカ
こばやし

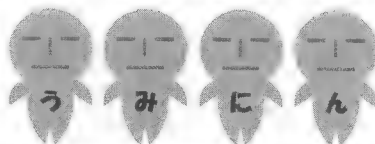
『テクニクビート』絶賛稼働中です。よろしくです！ アリカでは久々の業務用なのですが、ユーザーさんがプレイしている姿を見かけるとかな～り嬉しい♪ これこそアーケードの醍醐味、やっぱイイなあ、とそっと見守る(？)のがこのごろの日課です。でもアヤシイ人に間違われないよう気を付けねば……。
http://www.arika.co.jp/

『テトリス ザ・グランドマスター』手前味噌ですいません……。でもホントですー。

SEGA-AM2
広報
たくあん

夏です！ 夏休みは旅行もいいけど、クーラーの効いたアーケードでゲームもいい！ というわけで、今年の夏は『VF4エボリューション』で夏を過ごしましょう！ 新キャラ二人、新技追加、ほぼすべての技の見直し、ミッション、争奪戦、アイテム激増、目や髪の色まで変えられちゃう、VF.NETもパワーアップ。もう『VF5』ってな勢いで開発しました。ご期待ください！ http://www.sega-am2.co.jp/

『K.O.F.95』ネオジオのも買っちゃいました。

http://www.psikyo.co.jp/

『スペースエース』寺町蛸薬師の店で足腰が立たなくなるくらい遊びました。

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

ここのコメントが皆さんの目に触れるころには、きっと我々開発の現場はなかなかいい感じで忙しくなってきてると思います。近いうちに公開できるものを上げられる「予定」になっていますが、「予定」なんでどーなるかは微妙です。……ちと自信なし。

http://www.alfasystem.net/

……に、『忍者プリンセス』……かな。

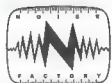
フウキ 広報
エイトマそ

8月号のアンケートハガキの回答を考えていると、子供のころは何かが1番っていうより、「ゲームすべて」にハマッていたような気がする。

今の子供はゲームにハマッているのでしょうか？

http://www.fuuki.com/

ナムコ黄金期のゲーム。ある意味一番は『ギャプラス』？

NOISE FACTORY

ノイズファクトリー
by 営業メン

「暑中お見舞い申しあげます」
『新・豪血寺一族(仮)』ハラハラしながら進行中(大先生!! お願いします～!!!)。
曲は順調に進み後は、本録をするだけです。
演出も曲に合わせ暴走中！ 新しいシステムにも期待……したい。

http://www.noise.co.jp/

『アルゴスの戦士』!!!

セガ・ロッソ
by レナッチ

いや～とうとう夏がやってきました！ 海に行って花火して……と満喫したいところですが、秋のゲームショーに向けて結構忙しいんですです(泣)。今年のJAMMAとTGSは要注目です。ロッソが話題を独占しちゃいますよ。何のタイトルかな？ あれかな？ という皆さんの期待にバッチリ応えます!!

http://www.segarosso.com

もちろん『頭文字D アーケードステージ』!!!

PLAYMORE™

プレイモア
門脇

8月よりブレッツァソフトからデジタルコンテンツサービスを開始します！
アクセスしてみて。

for PC http://www.brezzagalleria.jp
for 携帯 http://www.brezzagalleria.jp/m.html

『ドンキーコング』

バンプレスト
天笠

手前ミソなお話しですが、バンプレスト本社はこの7月1日より、松戸から浅草に移転しました。
あ、ガリバー松戸店は営業していますので、お近くの方はご安心を。

http://www.banpresto.co.jp/

『TATSUJIN』もっと語らせれ！

タイトー
松桐坊頭&みう

松:そうそう、新作バトルギアの試作筐体が完成したので早速ゲームができるようにしたんだよ。
み:すごいですね、もう走れるんですか？
松:まだ「走れる」だけだよ。料理で例えると材料をまな板の上に乗せたとこ、これから調理が始まってだんだんと美味しくなっていくのだよ。
み:カレーも煮込んだ方が美味しいですものね(謎

『スーパーリアル麻雀PⅡ』(松桐坊頭 談)

ワウ エンターテイメント 広報
Kaz

いよいよ夏到来？ しかし今年の夏は冷夏になるといっていますが今日もとっても暑いです。クーラーが苦手な私の席は、なぜかクーラー直撃席。寒さに凍え、夏なのにセーターが欲しい今日このごろ。外はとっても暑いのに……。クーラーでの夏風邪には十分注意しましょう。

http://www.wow-ent.co.jp

『天地を喰らう』

ビスコ
広報
鷹軸(匿名)

☆★暑中お見舞い申し上げます★☆
暑い日が続きますがいかがお過ごしでしょうか？
暑さに負けじと、メダルゲームが今夏？ 発売致します。
今年の夏はメダルゲームコーナーが熱い！ 暑さにくじけず熱さ爆発！ ぜひご体験ください!!

http://www.visco.co.jp/

『ブロックカーニバル』

タクミ
YSP(ヤスピー)

夏だ！ 海だ！ 海水浴だ！ っという今日このごろ。なのに今年もまた、このまま夏が終わってしまうような雰囲気。
皆さんは、どうお過ごしですか？
さーみんなで海水浴！ と言いつつ今日もお仕事。
あー誰か私を海に連れてって～(男だけど)。

http://www.tacmi.co.jp/

『グラディウス』仕事もしないでやりつづけました。

童 Warashi Inc.

童
佐々木

ゲームセンター・イベントリストを拝見すると、うれしいことに「兎大会」やっていただいてるんですね！ 本当に通信対戦機能を載せた苦労が報われました。結構厄介なんですよ、通信って。それはそうと、近代麻雀「兎-野性の闘牌-山城麻雀編」完結。そして、新展開で連載再開。とても楽しみです！

http://www.warashi.co.jp/

『デイトナUSA』

ヒットメーカー
西村ケンサク

ついに、やっと、満を持して！ 『チャンピオンフットボール』の稼動が始まりました。72ページを読んで気になった人、騙されたと思って一度プレイしてください(プレイする前にはスターターパックを買ってね)。あの巨大な筐体の中にはアナタを魅了するヒミツの仕掛けがたくさん詰まっているのです。

http://www.hitmaker.co.jp/

『ファンタジーゾーン』

TECMO

テクモ
つっちー

夏休み～。ってことで、今年も恒例の「モンスター甲子園」を開催！ 7/27(土)から、全国約60店舗で開催中！ 私も行くので、みんな気軽遊びに来てね♪ 詳しくは、HPをチェック、チェック！

↓↓↓↓

http://www.tecmo.co.jp/

『バーチャファイター2』(サラ)

このコーナーは、読者のみんなから寄せられたハガキの中から、メーカーさんへの質問・疑問を編集部からメーカーさんに、聞いてしまおう！ というコーナーだ。

Q:あの～……どうせなら、メーカーさん全員に対して質問したいんですけど、いいんでしょうか？ 聞きたいことはいろいろあるんです！たとえば、一番ハマったゲームや、今までで一番クソゲーだと思ったタイトルや、好きなモー娘。、3サイズ……(以下危険なので略)。
(群馬県 へたれゲーマー君)

編:はい、採用！ 今月から全員に聞いちゃいました!! 記念すべき1回目のお題は「一番ハマったアーケードゲームは？」。タイトルを見れば、年齢も推測できちゃうって寸法だ！
このひとことコメントへの質問事項も募集しちゃいます。アンケートの隅にでも書いて送ってくれ！ よろしくね!!

●質問を送ろう！
質問箱のコーナーもリニューアル!? ゲームメーカーさんに、ずっぱりと聞いてみたい質問・疑問などをお待ちしておりますよ！
メーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKだぞ。じゃんじゃん気軽に聞いてみよう！
もちろん、質問用に別途ハガキを送ってくれてもいい。そんなときの宛先は、以下の通り。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

お便り、待ってまーす！

トレジャー
井内ひろし

DC版『斑鳩 IKARUGA』
9月5日発売!!
¥6,800 予約受付中。

http://www.treasure-inc.co.jp/

『SUPER魂斗羅』

---

namco

ナムコ
新井

コマネチ！ このゲームに出てくる漫才師たちは、いま注目株の人たちばかりなんだなモミジマンジュー。ネタも面白いから人の遊んでるのを見てるだけでも楽しめるぞオサムちゃんデース。もちろんプレイしても面白いので一度は遊んでみてねツクツクホーシ。君も三週勝ち抜いてチャンピオンの栄光をつかめ、ご～き～げ～んうるわしゅう～。

『R-TYPE』

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報を、超特急でお届け！

デジタル・ディスク・アーカイヴ

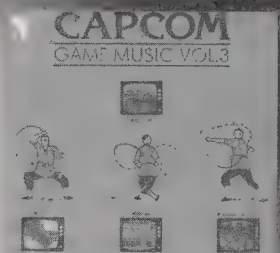
この夏、VGMファンの関心を集めまくった「カプコン・ゲーム・ミュージック」も予定のリリースで完結。次はどんなシリーズが出るんだろう？　と思いを馳せつつ、「ポップン」と「ⅡDX」はやっぱりいいなと思う晩夏であった。

カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3／カプコン

カプコン80'Sサウンドの真髄！

この3カ月間、VGMファンを大いに盛り上げてくれた「カプコン・ゲーム・ミュージック」シリーズ三部作も、これが最後のリリースとなる。

80年代のカプコンサウンドに典型的な、どこかほんわかとしていながらもダイナミズムとアグレッシブさを感じさせるサウンドが特徴的な「虎への道」。前作の良さを巧みに継承した「1943」。ダークな世界観を見事に表現しながらも過剰な自己主張は決してしない、縁の下の力持ち的存在の「BLACK DRAGON」など、聴き応え十分なラインナップになっている。

なお、初回特典は三部作を収納できる特製ボックスだ。

SCITRON DISCS／SCDC-00198　8月21日発売　¥2.940（税込）

①虎への道 ②1943 ③魔界島（アレンジ・バーション） ④BLACK DRAGON　全4タイトル

pop'n music 8 AC ♥ CS pop'n music 6

ライブバージョンも収録！

ポップン最新作のサントラCDが、アーケード版「ポップン8」オリジナル音源とプレイステーション版「ポップン6」の新曲を収めた「2 in 1」で登場！　前作で好評だったお得なスタイルだけに、喜んでいる人も多いことだろう。

サントラ企画としておなじみとなったロングバージョンは4曲を収録している。とりわけ注目したいのは、今月号の本誌でも紹介した隠し要素「ライブバージョン」が本盤にも収録されていることだ。"H@ppy Choice" "Over the Rainbow" など、3月のライブ「アーティスト大集合！」でステージと会場が一体になった瞬間の刻印を感じてほしい。

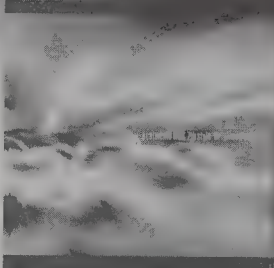
コナミミュージック／KMCA-173～4（二枚組）　8月22日発売　¥3,364

【DISC 1】①theme of pop'n land ②0/1 ANGEL ③Can't Stop My Love ④STARS☆☆☆ ⑤ホノホノ ⑥会社はワタシで廻ってる!? ⑦チェイス！チェイス！チェイス！ ⑧Tir na n'Og ⑨Tangeline ⑩777　ほか 全30曲
【DISC 2】①タッチ ②宇宙刑事ギャバン ③渡る世間は鬼ばかり ④燃えてヒーロー ⑤THUNDER BIRDS ⑥ヒーロー ⑦みなしごハッチ ⑧H@ppy Choice ⑨Over the Rainbow ⑩今宵Lover's Day　ほか 全32曲

beatmania ⅡDX 7thstyle Original Soundtrack

さらに拡張するⅡDXサウンドワールド

作を重ねるごとに音楽性を広げる「beatmaniaⅡDX」。7thstyleでは、現在のクラブミュージック界における大きな潮流である「トランス」を取り入れているのが特徴だ。avexとのコラボレーションにより、世界的にヒットしたトランスチューンを聴けるのが本作の醍醐味である。

また、ユーロビートへの愛ある目配せもファンにはうれしいし、BPM300で上級プレイヤーを挑発するバケモノトラック "MAX300" や、dj TAKA氏とNAOKI氏が夢の競演を果たしたDDRナンバー "革命" など、作り手の創作意識がしっかり息づいているのが本作。サントラでじっくり聴いてくれ！

コナミミュージック／KMCA-171～2（二枚組）　8月22日発売　¥3,500（税込）

【DISC1】①［TRANCE］The Beauty Of Silence／Svenson & Gielen ②［TRANCE］Never Look Back／DuMonde ③［TRANCE］i feel ....／AKIRA YAMAOKA ④［SUPER EUROBEAT］SOLID GOLD／DUSTY ⑤［SUPER EUROBEAT］BURNING UP FOR YOU／SARA ⑥［EUROBEAT］Last Message／good-cool feat. Meg　ほか 全29曲　【DISC2】①［SUPER EUROBEAT］HEARTBEAT／NATHALIE ②［SUPER EUROBEAT］REMEMBER ME／LESLIE PARRISH ③［SUPER EUROBEAT］LOVE GENERATION／SUZY LAZY ④［NEW WAVE］Love Me Do／AKIRA YAMAOKA ⑤［HYPER ROCK BEAT］D2R／NAOKI　ほか 全25曲

クラブミュージックの動向を如実に反映する「ⅡDX」シリーズ。本作ではトランスが大きな注目点だけど、クラブシーンではトランスが様変わりしてきている。そのあたりの「ⅡDX」流解釈が今後どのように打ち出されるのか、大きな楽しみである。それとdj TAKA氏の育ったフィールドである「ロック」もぜひぜひ聴いてみたいが、今後その機会は有るのだろうか？

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "ギルティギアXX　オリジナルサウンドトラック"

featuring

石渡 太輔・鈴木 高雄・盛山 浩一

『ギルティギアイグゼクス』（以下『GGXX』）対戦時におけるプレイヤーのテンションはとても高い。この精神の高ぶりは美麗なグラフィックやテンポのいい演出のみならず、ハードエッジでドライブ感のあるBGMによって引き起こされる感覚だ。今回の『GGXX』では楽器の生演奏による音色をBGMに採用、そのレコーディングにはアーティストのCD収録顔負けの2カ月という期間が費やされた。サントラCD化に際し、ギルティサウンド制作に携わった方々に貴重なお話を伺った。　（Text：福田 櫂太郎）

ギルティギアXX
オリジナルサウンドトラック／サミー
発売中　SCDC191～192（二枚組）
￥3,465（税込）

ジャギジャギしたギターの音を！

――まずお聞きしておきたいのですが、石渡さんご自身でギルティギアシリーズの音楽を手掛けているのはなぜですか。

石渡　僕がゲームの専門学校に入る時に、ゲームをやるか音楽をやるかで悩んでいたんです。結局入学した学校には音楽科が無かったので音楽がやれなくなったのが悔しくて……いつかは自分で作曲してみたかったんですね（笑）。

それと、当時格闘ゲームが好きでよくプレイしていたのですが「これは闘っている時に流れる曲ではない」と感じることが多かったんです。そこで、格闘ゲームにフィットした方向性の曲を作ろう、と。PS版『ギルティギア』の時に思い切って、鈴木さんに「曲をやらせてほしい」とお願いしたんです。

鈴木　PS版のころから、石渡さんの「ジャギジャギしたギターの音で」という要望は百万回くらい聞きました。

石渡　何があってもダウンストロークとか（笑）。

盛山　「もっとバッキング大きくなりませんか？」とかね（笑）。

鈴木　そういう、打ち込みでは絶対に無理な曲をいつかは生バンド・生音でやりたいな、という要望がPS版のころからありまして、今回の『GGXX』でようやく実現できたわけです。ジャギジャギした音が（笑）。

――今回、オリジナルバンドを結成したそうですが、メンバー紹介をお願いします。

鈴木　ギターが岩尾徹さん、ベースが松本慎二さん、ドラムが梅澤康博さん、キーボードが盛山さんです。

――石渡さんのパートは？

鈴木　もちろんセンターでリードギターでしょう。

石渡　いえいえ。後ろから眺める係ですよ。なんとなく、遊びで参加してしまいました。

――皆さんが普段聴かれる曲などありますか？

石渡　インディーズの『土竜』ラッピンとか。バッキングのイメージではライマル・フィアーというアーティストのアルバムにあるジャギジャギ感が好きで、そのアルバムを渡そうかと思いました。ハードロックは好きですが、基本的にラップとレゲエ以外は何でも聴きますよ。

鈴木　音楽を仕事にしているので、私も全般を聴くようにしています。

――盛山さんは見た目からして、ロックがお好きでしょう？

盛山　少しでも石渡さん受けを良くしようとして（一同笑）。

石渡　そうだったんですか（笑）。

盛山　僕はやる派ですね。聴くよりも演奏する方が好き。スポーツでもそういう人、いますよね。試合を見るよりプレイする方が楽しいって人。僕はそのタイプですね。

現在ギターを特訓中の石渡さん。愛用していた水色のギターはイノ役の声優・井上喜久子さんにサインしてもらい宝物としてインテリアに。新しく買ったのはフェンダー社のストラト。色は黄色だそうです。

キャラセレBGMを作曲した盛山さん（写真右）。鈴木さんから「お客さんを驚かす曲」との指示を受けたとか。

――曲が出来上がるまでの流れを教えてください。

石渡　キャラのテーマ曲に関しては、各キャラクターのイメージ的に「こんな雰囲気の曲にしたい」という物を僕がMIDIで打ち込み、MDで鈴木さんに渡します。僕のMIDIが上がってくるまでが一番時間がかかったんじゃないですか（一同笑）？　いつ出来るの～という催促の電話が何度も（笑）。

鈴木　今回の原曲は結構ラフでしたよね（笑）。メロとコードが首を傾けるような部分がいくつもありましたよ。そのスゴイMDを喫茶店で盛山さんと聴きながら打ち合わせをしたんですが、聴き終わったあと、二人で「これ、どうしよう？」って悩んじゃいました。

――盛山さんがMIDIを聴いた時の率直な感想は？

盛山　怒りですかね（一同笑）。でも、すごく石渡さんの見せたいイメージと熱意は伝わってくるんですよ。じゃあ、そのイメージをどう膨らましていこうかな、というところですよね。

なので、キャラクターの原画や設定を参考にして、曲のイメージを研究しました。ほかのキャラクター曲との差別化を図ってみたり、「こんな感じの曲が足りないかな」というポイントを押さえて編曲しましたね。

仕掛け満載のGGXXサウンド

――サントラの聴きどころをそれぞれ教えていただけますか。

石渡　ダンディなスレイヤーの曲ですね。あれを大音量で聴いてください。もう一つ、ソルの曲もお気に入りです。あれは収録現場での演奏が本当にカッコ良かった！　ファンにもスタジオで聴いてほしいくらいです（笑）。

鈴木　整理券が必要になっちゃうよ（笑）。えーと、私はディズィーの切ない曲がキャラクターの設定と相まって、ジーンとくるものがあるんですよ。それと新曲のブリジットのテーマ。明るくお茶目な感じが彼に似合っていると思います。

盛山　ザッパの曲で面白いことをやっているんですよ。イントロとメインでチューニングの違うギターを使ったんです。イントロでは半音下がり、曲に入ると半音上がってビックリするという仕掛けです。

鈴木　仕掛けといえばディズィーのサビに入る部分の「ターン！」っていうのも変わっているよね。あれは予定に無かったのに、全員がアドリブで入れた。

――聴いてくださるみなさんへメッセージをお願いします。

石渡　格闘ゲームの中では珍しく、一貫した方向性のサウンドが提示できて、企画当初の目論見は成功したかな、と思っています。皆さまも曲の造詣を深めていただけると幸いです。次も期待を裏切らないように作りたいと思います。

鈴木　生音の迫力をそのまま、レコーディングで期待以上の音が出来たと思います。それと、ぜひライブイベントを実現したいので、ファンの皆さまも個々で応援のアクションなど起こしていただけると幸いです。応援よろしくお願いします。

盛山　二度三度とサントラを聴いてください。あと、僕たちのバンドのコピーバンドが出てきてほしいですね。今回は生音なので、人間に無理なことはやってませんから。バンド対決、みたいな（一同笑）。

鈴木　ライブの前に対決やろうか（笑）。コスプレしたコピーバンドが出てきたら、じゃあウチらもコスプレして演奏しないと（笑）。

言っちゃいましたね。載せちゃいますよ（笑）。

盛山　松本さん（ベース）がジョニーそっくりで格好いいんですよ。

鈴木　梅澤さん（ドラム）はアクセルだね。岩尾さん（ギター）は活きのいいザッパ……コスプレできるね。

盛山　僕は何ですかね。ザッパ？

鈴木　ミリアって手もあるよ（一同笑）。

盛山　じゃあ、石渡さんはイノですね。

石渡　ええっ!?

（敬称略　7月10日・アークシステムワークスにて収録）

Profile

石渡 太輔（いしわたり だいすけ）
言わずと知れたギルティシリーズの生みの親にしてゼネラルディレクター。キャラクターのテーマ原曲を作曲している。本人いわく「MIDIによるなんちゃって作曲」なのだとか。

鈴木 高雄（すずき たかお）
PS版からギルティギアシリーズに参加するサウンドプロデューサー。『GGXX』ではミュージシャン選定や曲の方向性など、音楽活動全体の管理進行を統括した。

盛山 浩一（せいやま こういち）
DC版サントラよりギルティシリーズに参加。楽曲のアレンジ、キャラセレクトやエンディングなど、数曲では作曲も手掛ける。バンドの担当はキーボード。無類のF1好きである。

ゲー事典　取材日は折りしも大型台風が関東地方に接近し、東京～新横浜間の新幹線が東京でストップ。なんと、その新幹線に乗り合わせた石渡さんが、運悪く閉じ込められてしまったのだ。それから石渡さんを待つこと1時間……その間に鈴木さんがソルのフィギュアをこねくりまわし、「ダイちゃ～～ん」と謎の人形劇を演じていたことは取材班だけの秘密なのでした。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

うっとうしい梅雨も終わりを告げ、いよいよ夏も本番！　海や山へ出かけるのも悪くないですが……クーラーがギンギンに効いたゲーセンも魅力的ですよ!!

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：きらり屋

今月のテーマ
『ゲームジャンル』

▼あ行▲

アクション【あくしょん】Action
□ジャンル
キャラクターの操作と動きに重点を置いて作成されたゲームを指す用語。その定義は非常に幅が広く、ジャンルを細分化する際にも用いられる（例）～シューティング、～パズルなど）。全世界的なヒット作となったドットイートの名作『パックマン』（1980年／ナムコ）を期に、国内はアクション黄金時代へ突入。80年代後半に登場した格闘アクション『ファイナルファイト』（1989年／ナムコ）以降、「ベルトアクション」と呼ばれる横スクロールタイプが主流となる。しかし、90年代に入ると長時間プレイが問題視され始め、短時間で高いインカムを上げる対戦格闘ゲームの登場により、現在のアーケード業界では減少傾向の一途を辿ってきている。

育成【いくせい】Training
□ジャンル□システム
キャラクターを訓練・学習させることなどで、キャラクターの抱えるデータを成長させていくタイプのゲームを指す。パソコンやコンシューマなどの媒体では、かなり以前から存在したジャンル。アーケードでは『ダービーオーナーズクラブ』（1999年／セガ・ヒットメーカー）が代表的存在。カードで個人データを持ち歩けるシステムが注目されて、キャラクターを車に設定した『頭文字D』や、トレーディングカード要素を盛り込んだ『ワールドチャンピオンフットボール』など、これからの展開が期待されるジャンルでもある。

音ゲー【おとげー】Music Game
□プレイヤー□ジャンル
ゲームを構成する一要素でしかなかったBGMを中心に据えた、音楽を題材としたゲーム全般を指し示す用語（同）：リズムアクション）。その立役者となったのは『ビートマニア』（1997年／コナミ）で、体感要素を取り入れた『ダンスダンスレボリューション』（1998年／コナミ）の登場で一大ジャンルへと躍進。現在でも数多くのタイトルが登場し続けている。余談となるが、「音ゲー」という言葉は、2000年にセガが商標登録を取得している。

▼か行▲

格ゲー【かくげー】VS.Figting Game
□プレイヤー□ジャンル
対戦格闘ゲームの略称。社会現象にまでなるほどの大ヒットをした『ストリートファイターII』（1991年／カプコン）の登場で、90年代に一大～ブームを巻き起こした。その2年後に発売された、ポリゴン技術を駆使して3D画像処理された『バーチャファイター』（1993年／セガ・AM2）以降、平面描画されたものを2D（二次元）～、立体描画されたタイプを3D（三次元）～と呼んで区別する。

ガンシュー【がんしゅー】Gun Shooting
□プレイヤー□ジャンル
入力デバイスにガンタイプのコントローラを使用した三次元視点シューティングの略称（類）レールシューティング）。当初はエレメカの一種として登場したが、固定機械式の『オペレーションウルフ』（1987年／タイトー）が現在の原型を構築。近年では、光学式センサーを利用したタイプのコントローラが主流で、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』（1996年／セガ、ワウ）など、リロード（装填）動作をシステムに盛り込んだものが一般的でもある。

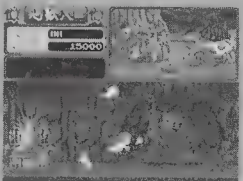
▼さ行▲

シミュレーター【しみゅれーたー】Simulator
□ジャンル□ソフト
実在の機体をモチーフに、その挙動や操作感覚などをシミュレートしたプログラムのこと（類）レースゲーム、ドライブ）。その性質上、大型筐体を利用したゲームが多く、『ミッドナイトランディング』（1987年／タイトー）の発売当初は、かなりの話題を呼んだ。しかし、ゲーム性を付加しづらいジャンルであるためか『電車でGO!』（1996年／タイトー）以降は、車のドライブゲーム以外は、ほとんど発売されていない。

ロケテストで問われるモラル

ほとんどのアーケードゲームは、市場に流通する以前に、ゲームを購入するオペレーター向けに内覧会（略）プライベートショー）を開いたり、ロケテストを行なう。中でも、対戦バランスが売り上げを大きく左右する対戦格闘ゲームは、公式な告知を出した上で多くのプレイヤーを対象とした開発ロケテストを行なうことが多くなってきた。

しかし、これはあくまでもここ数年の話であって、今でも事前情報が公開されず秘密裏に行なわれるロケテストは多い。プレイヤーの立場から見れば、発売前のゲームを一足早く体験できるチャンスではあるとは思うのだが……極端な行動は慎むべきだろう。

その性質上、対戦要素の高いゲームは公に情報を流してのロケテストが多い。

中にはロケテストの結果によって、極端に難易度が変わったゲームも……。

ロケテストとは、ロケーションテスト(LocationTest)を略したアーケードゲーム業界における専門用語の一つ。直訳の「設置テスト」の言葉通り、発表＆発売される以前の新作タイトルを試験的に営業中の店舗へと設置して、事前にゲームをテストすることである。その性質上、多くのプレイヤーが立ち寄る都心部の繁華街・有名店舗などを対象として、執り行なわれることが多い。

ロケテストには、大きく二つの目的がある。まず、一つ目は「プレイヤーがどういった反応を示すか？」を試すことで、ゲームのバランスなどを見る開発ロケテストが存在する。そして二つ目は、「どの程度のインカム（売り上げ）を上げることができるのか？」という、ゲームのインカムデータ収集を目的とした営業ロケテスト。この営業テストを目的としたロケテストでは、設置情報などの情報の非公開が一般的な形となる。

シューティング【しゅーてぃんぐ】 shooting
□システム□ソフト

プレイヤーが操作するキャラクターから、弾丸やミサイルなどを発射して敵を攻撃するゲーム全般を指す。戦闘機などのイメージを思い浮かべやすいが、例えばパンチによる攻撃も、射程が極端に短いショットとする捉え方もあり、アクションゲームとの厳正な差別化は難しい。スクロール方向によって「縦スクロール～」、さらに省略された「縦シュー」という呼ばれ方もする。縦シューは『ゼビウス』（1983年／ナムコ）、横シューは『グラディウス』（1985年／コナミ）が現在のシューティングの源流ともいえる作品。また、ハードの進化に伴い、『スペースハリアー』（1985年／セガ）のような3D～も登場するようになった。良くも悪くもゲームセンターが世間に注目されるきっかけとなった『スペースインベーダー』（1978年／タイトー）は固定画面で、自機の移動は左右のみ。80年代初頭まではこのタイプが主流だったが、現在ではほとんど出ていない。

スポーツ【すぽーつ】 sports
□システム□ソフト

実在するスポーツをモチーフにしたゲームジャンル。プロ野球やプロレスなどが定番のスポーツゲームだが、オリンピックやワールドカップが近づくと、これらを題材にした作品が増加する傾向にある。直感的にルールが分かる利点もあり、上に一般層を中心に現在も根強い人気がある。古くは『ハイパーオリンピック』（1983年／コナミ）や『ワールドカップ』（1985年／テーカン）、近年では『ワースタ』シリーズ（1987年～／ナムコ）、『バーチャストライカー』シリーズ（1995年～／セガ）などが大ヒット作品。

▼た行▲

ドライブ【どらいぶ】 drive
□システム□ソフト

（主として）地上を走行する乗り物のレースをゲームにしたものを指す。制限時間内にコース内のチェックポイントを通過するのが王道スタイル。『ポールポジション』（1982年／ナムコ）、『アウトラン』（1986年／セガ）あたりから3D視点でリアル志向の作品が主流になり、大型筐体作品の中心的存在になっていく。

▼な行▲

ネットゲー【ねっとげー】 network game
□システム□ソフト

店舗間での対戦プレイや、個人データの登録など、インターネットを媒介とした要素によって、1プレイに長期的なリピート性、付加価値を持たせた作品。正確にはジャンルというよりはゲームシステムの一環。セガの『バーチャファイター4』で導入されたVF.NETでは、個人戦績やアイテムの閲覧・管理が行なえる。最近では、リアルタイムな店舗間対戦を実現したコナミの『麻雀格闘倶楽部　全国オンライン対戦Ver.』も連日賑わいを見せている。今後もこのようなネットワークを絡めた作品は、徐々に増加していくであろう。なお、クローズドな通信プレイが可能な作品は、『ファイナルラップ』（1987年／ナムコ）など、何年も前から存在している。

▼は行▲

パズル【ぱずる】 puzzle
□システム□ソフト

大雑把な言い方をすると、思考性が高いゲームジャンル。とはいえ、パズル要素はどんなゲームにも少なからず存在するため明確なジャンル分けは困難。『QIX』（1981年／タイトー）や『ロードランナー』（1984年／アイレム）などはアクション性が高く、ビデオゲームならではのパズルゲームである。『テトリス』（1988年／セガ）以降は、「落下型パズル」が中心的存在となる。

▼ま行▲

麻雀【まーじゃん】 mahjong
□システム□ソフト

文字通り麻雀をゲーム化したもの。起源は『ジャンピュータ』（1980年／三立技研）で、やがて脱衣要素を加えて一大ジャンルを形成。『スーパーリアル麻雀PII』（1987年／セタ）では、滑らかなアニメーションで脱いでいくショウコが話題になる。爆発的人気ではないが、低迷することもなくゲームセンターの一角を担っている。最近ではDVD映像を用いた作品も増えている。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは、「ゲームミュージック」や「バーチャ4」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ～！あて先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

どぜう狩り【どぜうがり】

ある作品がヒットするや否や、他メーカーから似たようなゲームが続発するさま。㊫ムーブメント。

言霊Q&Aコーナー　即決！一問一答両断！

Q・知り合いのおじさんに「昔はもっといろんなジャンルのゲームがあったものさ」とやや偉そうに言われたんですが、どんなジャンルがあったんですか？（東京都　ほぶぺー君）

A・現在ほとんど出ていないジャンルも結構あるものです。大きなくくりでは「アクション」ですが、例えば「ファイナルファイト」タイプの格闘アクションとか、「ボンバーマン」のようなドットイートゲームとか。とんとご無沙汰ですねえ。ま、今無いからといって、今後も絶対無いわけじゃないので、気長にゲーセンに通ってみてください。左に二つほど挙げてみました。

消え入る灯火……絶滅危惧ジャンル

ブロック崩し

パドルを操作してボールを弾き、画面内のブロックを破壊するのが目的。テーブルテニスと呼ばれた、弾を撃ち返すだけのゲームが進化した形です。やがて『アルカノイド』で大ヒットしましたが、最近発売されたのは『ガンバリッチ』くらいですね。

代表作
●ブレイクアウト（1976年/アタリ）
●アルカノイド（1986年/タイトー）

LD

レーザーディスクの映像を使用したゲームで、1983～85年の間、けっこう流行ったジャンルです。ゲーム画面は当時としてはそれは綺麗でしたが、もともと決まった映像を使うため、ゲーム性が制限されてしまう例も多かったですね。

代表作
●サンダーストーム（1984年/データイースト）
●タイムギャル（1985年/タイトー）

クイズ

絶滅したわけじゃあないですが、一時期に比べると見る見る数が減っています。『カプコンワールド』が火付け役で、それ以前はそれほど数はありません。今でもよく見るのは『すくすく犬福』ですが、これももう5年前のゲームなんですよねえ。

代表作
●ハイホー（1987年/日本物産）
●アドベンチャークイズ　カプコンワールド（1989年/カプコン）

記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊍……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信 ぽペン

発行　2002年9月1日
第30号
ラ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト　天野シロ（&ひで）

惑星メビウス出身のダップセたちにとって、地球の夏のクソ熱さは、まさに汗・汗・汗と言わざるを得ない今日このごろであるが、死霊戦線のごときこの苦難進行を生き抜き、少年マイクの一人息子としゃれこみてえもんだね。

登場人物紹介

C・LAN（通称バズーカ）
ミスターアステリクスの名を持つシャイニング・ガイ。最近はGYUちゃんの極秘プロジェクトに関心を示し、休みで浮かれる子ゼルたちに、アンダーアーモンドをたたき込む毎日

田渕健康（通称ポチ）
ヤスリ職人として名を馳せつつも、作業時間と休憩時間の割合が1:9のため、ムーミン谷を追われて流浪の旅に出るはめに。今では毎日真鍮を強制加工させられる一人職工船。

編集ひで（通称ハイアット）
汁っけたんねェよ…
しゃりしゃり
どんな逆境にも負けないウルトラガッツの持ち主だが、少し冷房が強いだけでマジ切れするとまどい世代。将来はノースカロライナでオクラ農場を経営するのが夢。

ゲムっ子倶楽部 ボキの夏休み

夏休みの致命傷、もとい決定版といえば、やっぱり日記ネタと決まってiii(寒)。ゆえに、今回は俺たちのひみつダイアリーを大公開DA→ZO!!

夏が来れば重いガス

まさ　すでに広く見聞している話だとは思うが、我らダップセは離乳食を食べ始めたころから、毎日欠かさず日記をつけているという事はつとに有名さな。

ケソ　ムッヒョス！　モチロン（超獣）でさぁ。

まさ　やはり日記が最も光り輝く季節といえば、今の時期をおいてほかに無いだろうね君。夏の風物詩にして、自作自演の思い出玉手箱、それが「日記」さな。

ケソ　子ゼル時代は夏休みの最後の日に、45日間の行動をでっち上げてねつ造するのが、なかなか熱かったですNE！

ひで　おいおい、さっきと言ってることが矛盾してるじゃねえか！　日記は毎日つけてたんじゃなかったのかよ!?

まさ　結果的には毎日になるさなあ～フェフェフェ。

ひで　ならないと思います。それより、先号言ってたケソのお楽しみ罰ゲームだけど、諸般の事情で今月は出せないんだよね。

ケソ　え？　SOWなの!?　いやあ、こ～いつぁ残念無念コスイネンDA→ZE!!

ひで　いや、一カ月執行猶予が付いただけなんで。罰ゲームは必ずやらせるから。

ケソ　ぽきゅ～。

まさ　軽やかに話がまとまったところで、今月のネタを発表しようと思うがどうか。

ケソ　どぞ。

ひで　ていうか、前フリにあったように、ダップセの夏休み秘密ダイアリーを公開するって腹なんじゃないの？

まさ　あわ、あわわわ。バレ、テイル子爵。

ケソ　でも、タウンページより厚い、我々の夏休み日記の、どの部分を公開するんですか？

まさ　ムス。抜かりは無いさな。このトクジェロー特製夏休みくじを引いて、書いてある年代の日記を、ランダムで公開するってな寸法さな。

ケソ　ナールM。

まさ　試しにケソや、おもむろに引いてみんかね、あぁん？

ケソ　んでは、いっちょ引かせてもらいまひょか……お、1986年が出ましたね。僕が中学一年のころですよ。

まさ　じゃあ我も……ムス、1992年が出たさなぁ。この時、我は大学に通っていたころさね。ホレ、ひでも引くがよい。

ひで　え？　俺もですか。でも、俺は日記って全然つけてないんだけど……俺も1986年か。全然覚えてねえよ～。

まさ　さような感じでくじを引き、引き当てた年代のとある夏の一日を強制、ハ～ア公開!!（擦）

ケソ　Я（ヤー）。

※写真はイメージです
イキでイナセな夏休みが、今年もやってくる。

ヒュージ王様インセクトプラーグ（まさ1992）

1992年7月※日
ついに明日から夏休みが始まるぜシャー。前期のテストヤマカン外れまくりでボロボロだった。なんとなく学食でA定食とB定食を両方食らう。

1992年7月☆日
夏休みになったものの、生活はいつもとあまり変わらない。『達人王』は今日も5面頭で死亡。こっから残機食われながら無理矢理進むのがパターンぽくなってQな感じ。

1992年8月○日
某声社にて、夏のイベント「『ストIIダッシュ』爆裂ワイルドサマー'92」に参加することが決定。6件のゲーセンを回りつつ対戦し、グッズを売りまくるという企画だ。その打ち合わせが今日あったが、いつもどおり大幅に遅刻して大目玉をくらう。

1992年8月□日
ついに今日が出発の日。サガット最強伝説を打ち立てた以上、それなりの結果を出さねばならぬと意気込みつつ、車中で10時間寝る。

1992年8月△日
まずは九州スタート。画面反転台がこっちは多い。『ドラゴンズレア』を初めて見る。

1992年8月×日
車で移動中、いなりんがパンを買おうとしたら虫がぐっちゃら～。商店で昇天（寒）するも、店のジゼルは気にしない様子。

1992年8月◎日
10日間に渡る一大ツアーが遂に終わった。勝敗は合計22勝19敗とかろうじて勝ち越し。最後の店で振舞ってもらった焼肉がうまかった。

町内会ヘル・ツショネルズ（ケソ1986～1987）

1986年8月○日
佐世保玉屋に、ファミコンディスクシステムの『バレーボール』の書き換えに行く。次回書き換え開始予定欄に『メロトイド』の名前を見付け、店員に「ディスクシステムの書き換えの予約ってできますか？」と聞いて、失笑される。
5食抜いた昼飯代で「コナミゲームミュージックvol.1」のレコードを買う。15km歩いて帰る。

1986年8月×日
『Mr.五右衛門』と『がんばれゴエモン』を間違えて買う。落涙。16km歩いて帰る。

1987年8月○日
『アフターバーナー』の曲をラジカセに録ろうとして店に持ち込んだが、電池を忘れているのに気付く。うなだれ。

1987年8月十日
ようやく5枚集めた『迷宮寺院ダババ』のカードを出しっぱなしにしていたら、おかんに全部捨てられていた。今日からグレることにした。サイバータンクのテープを買う。17km歩いて帰る。

1987年8月☆日
『アフターバーナー』の曲をラジカセに録音したが、ミサイルとロックオンの曲しか聞こえなかった。シケた。

猛者語録
猛者通信にしょっちゅう出てくる「Я（ヤー）」だの「ё」だのは、いったい何なのかという質問がけっこう多いのですが、「Я（ヤー）」＝「Ja（ヤー）（ドイツ語）」＝「はい」。「ё」は、単に「～ですよ」の「よ」。つまるところ、それぞれを発音の近いロシア文字にあてているだけなのです。タネ明かしすると、実にくだらないですね。では、また来月！

1987年8月□日
『アフターバーナー』の曲をこれまで以上にクリアにラジカセに録音するため、ミサイルとバルカンを撃たないで進もうと決意。
2面で終わる。

1987年8月△日
ラジカセ持ち込みが店の親父にバレる。注意こそ受けなかったが気まずい空気が漂う。
お年玉の残りでジリオンを買ってしまいました。

デカ山長介Wでポン (まさ1982)

かなぶんとこがね虫は別物

1982年7月※日
夜中3時に起きて、近所のテニスコートのライトに集まる虫を取りに、チャリを飛ばす。収穫は、カブト虫のメス1匹のみ。あとはカナブンばつかり。

1982年8月○日
今日から弘前を離れ、しばし仙台に帰省。普段ゲーセンが近場に無い環境ゆえ、ここぞとばかりに行きまくる。あらしに載ってたゲムを中心に遊ぶが、どれもよく分からず一瞬で終わる。

1982年8月△日
広瀬川近くの小さな神社で夏祭り。水飴で1時間粘る。

1982年8月□日
実家の庭にある樹にハチミツをたっぷりと塗って夜に行ってみる。柿の樹だったせいか、蟻しかいなかった。

1982年8月×日
夏休みも残すところあと10日あまり。ためこんだ日記を一気に書き上げた。宿題はもう少し引っ張る予定。

町内会ヘル・ミッショネルズ (ゲソ1989～1991)

ブチ犬
ハフ
ハフ
ハフ
積立

1988年8月○日
『パワードリフト』のヘッドホン端子を使って思うさまミューディックを楽しんでいたところ、ヘッドホンが速攻でいかれました。
悲しい気持ちのまま京町ベスト電器にて、88版『イースⅡ』のデモを4時間近く見る。

1988年8月□日
『トップランディング』の扉が無軌道な若者により曲げられてしまったおかげで、閉じた後に中から開かなくなってしまったゆえ、下の隙間からシレーっと脱出しました。

1988年8月◎日
『スーパーリアル麻雀PⅡ』で、夏の合宿費を使い込んでしまいました。はわわ。

1989年8月△日
『クライムファイターズ』で遊んでいると、犬がゲーセンに乱入してきました。にくい。

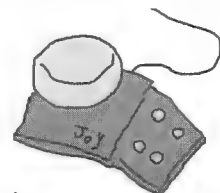
1989年8月×日
補習代金を全額『スーパーリアル麻雀PⅢ』に使ってしまいました。あわわ。

1990年8月〒日
修学旅行の積み立て金で、『スケバン雀士竜子』を遊んでしまいました。にょわわ。

1991年8月◇日
模試代金で『マージャンクエスト』を(略)。

1991年8月*日
スペースシャトルで『シンプソンズ』が10円になった。一日中シンプソンズ漬け。

エニシングおてもやん (ひで1986)

JOY
毎秒15発

1986年8月ω日
ファミコンのコントローラーが壊れた。仕方がないのでハル研の「ジョイボール」で『フラッピー』を遊ぶ。けっこうイケルもんだ。

1986年8月ψ日
『ウェック・ル・マン24』という妙なゲームを発見。車酔いが激しいのでプレイ断念。(7年後、「うちの子が『ウェック・ル・マン』っていうゲームの筐体が、どうしても欲しいって言うんです」というどこぞの奥さまのグチ電話を小1時間聞かされる事となる)

1986年8月Ψ日
道端で野良亀を発見。中身……溶けてた……。

1986年8月φ日
いつの間にか『スペランカー』や『グラディウス』をクリアできるほど、ジョイボールに馴染んじゃってる。

サマウソルトよ永遠に

ケソ ……とまあ、国会図書館のキャパにも匹敵する、我々の膨大な日記をごく一部抜粋してみたわけですが。
まさ こうして見ると、遊びも遊んだり休みも休んだりという感じさなあ、プハァ～(ヤニ)。
ひで っていうか、風物詩らしい風物詩は全然入ってねえじゃねえか! あんたら、昔と行動パターンが変わってねえじゃん!。
ケソ なんばいうとね! 今はさすがにゲーセンにラジカセば持ち込んどらんけんね!
ひで 当たり前だ! この違法野郎!
ケソ ごめちゃい。
まさ まあまあ君たち、人間の本質はそうそう変わるもんじゃなかろうて。本質的な部分を責めても詮無きことよ。
ひで そういえば、そんな中でもまさの1982年は、ゲームの話題が少なくて意外に夏っぽかったな。
まさ そうじゃろうそうじゃろうフェフェフェ。しかるに、実はあの年住んでいた弘前には、行動可能範囲内にゲーセンが全く無くてな。前年は関東、後年は青森へ引越したんだが、そこでは平易ガッツリとゲセに通っておる。その点、1982年はまさに台風の目のような1年であったといえるだろう。
ひで そんなこったろうと思ったけどな。
まさ 夏休みというと、朝から晩まで時間を自由にカスタマイズして使えるドリーム期間ゆえ、地底探検に行こうが1/110ヤクトミラージュを作ろうが好きにしたまえよフフ～ンという感じだが、我らの夏休みの場合は常に「ゲーセン」が中核にきてたゆえ、やはり夏休みといえば「開店ダッシュ→ゲセ→メシ→ゲセ→昼寝→ゲセ→メシ→ゲセ」の鉄のローテーションを守り、クーラーで底冷えするのが一番だなぁとの結論に達してみたがどうか。
ひで ……それってさ、一年通して変わらない、アンタらの生活サイクルと同じじゃん。
ダップセ あ。

(つづく)

モセル小プレゼント

物をタダで人にあげるのが嫌いな貧乏性のダップセより、珍しくプレゼントがあるぞ。気まぐれで作ったダップセ缶バッジ、御覧の寒い図柄2種をセットで3名様にプレゼント。今のところ一般販売の予定は無いので(当たり前だ)是が非でもゲットすーるしかねぇぇぇ。アルカディア編集部・猛者通信レイドック係まで

INFORMATION 現実世界よりもヴァナ・ディールでの接触の方が多いマサ&ひで、そしてFF不参加を表明しているケソに、感想やチャレンジさせたいこと、イケテるゲーム関連情報などを送ってしたさい。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com まで、お願い活性炭。

アルカデ チャット倶楽部

●15th meeting●
『ソウルキャリバーⅡ』

今月の出席者

サユキ
12月15日生(射手座)A型　山形県出身
アーケードゲームなら何でも来い、という幅広い使い手。たまに大暴走する。『VF4エボ』のゴウに期待している。

あやか
2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは『DDR』と『ヴァンパイア』。最近ゲーセンへ行けないらしく、『dogstation』の愛犬も育てていない。

ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。まだまだ『カオエス2』プレイ中。ギースを見直したらしい。

茜（あかね）
3月20日生(魚座)O型　埼玉県出身
『ビーマニ』『マヴカプ2』大好きっ娘。今は『beatmania THE FINAL』の稼働を心待ちにしている。

『ソウルキャリバーⅡ』稼働記念！

ゆきな　今月は稼働日早々、『ソウルキャリバーⅡ』をプレイしたわけだけど、みんなどのキャラを使ったのか報告しよう！　私は御剣。ボクはナイトメア。強いって話だったから。

茜　何でしたけ？　ああ、御剣でした(笑)。オ

あやか　ジサンもいいですね。私は初めてプレイしたから、全部新キャラみたいなものなんですけど(笑)。

サユキ　私はカサンドラ。

ゆきな　あ～、あの娘かわいいね。

茜　緑の娘か。

ゆきな　『キャリバー』って美男美女ぞろいだよね。

サユキ　1Pカラーと2Pカラーで、キャラの雰囲気がガラッと変わるのがいいよ。

ゆきな　以前にAOUエキスポで出展されていた時と比べて、何か変わってた？

サユキ　エフェクトがちゃんと付いていたってぐらいかな。前作と比べても、いい意味であまり変わっていないから、すんなり入れるんじゃない？

茜　ロケテで触った人は、みんな「変わってない」って言うね。

サユキ　久しぶりに「待ったな～」っていうゲームだな。4年ぶりでしょ？　すっごく待った気がする。

ゆきな　前作は息が長かったよね。今見ても、グラフィックでそんなに見劣りしないし。

気になる第一印象は？

ゆきな　今回の第一印象はどうだった？　私はまず絵がすごくキレイだと思ったんだけど。

サユキ　うん、それは思った。

あやか　確かにグラフィックが素晴らしいですね。

ゆきな　あと、エフェクトの火花が減った気がする。

茜　なんでだろうね？　画面が見にくかったのかな？

あやか　どうなんでしょ？　グラフィックの美しさって、リアルさと見やすさとのバランスが難しいですよね。そのあたりはうまく調整されているんじゃないですか。

茜　画面といえば、このゲームは視点がかなり変わるから、ボクは結構酔っちゃうんだよなあ。

ゆきな　あ～そういう人もいるかもね～。

茜　それと、自分の攻撃がヒットしているのが分かりにくいような気がした。このあたりは慣れなんだろうけど。

サユキ　CPU戦の難度が低かったのが良かった。

あやか　稼働初日ですからね。私も「うわ～」って攻撃を出しまくっていたら勝ってました。攻撃は最大の防御なり(笑)。

それぞれのこだわり！

ゆきな　私はこのシリーズ、『ソウルエッジ』の時に曲が気に入って、そこから入ったんだよね。世界観とマッチしていて壮大で、すごく好きなんだ～。現代風じゃない分、現実から離れた「ゲーム」っぽさがあると思う。

あやか　そうですね。キャラクターも現代風じゃなくて中世っぽいっていうか。これぐらい現実から離れた服装だといいですね。ゲームじゃないと味わえない感覚ですよ。

ゆきな　だから『キャリバーⅡ』はサントラCDが出るのも楽しみなんだ～。

茜　もう少しボイスも聞きたかったな。キャラがいろいろ喋っているみたいだし。

ゆきな　あと、刀だから受け入れられる部分ってあるのかな？　武器格闘ならではの良さ、みたいな。

あやか　斬った時の爽快感はありますよね。

ゆきな　さあ、ほかに言い残したことは無いかな？

サユキ　3Dはやっぱり揺れが大切だよね。

あやか　え？

ゆきな　揺れ？

茜　あ～、分かった。胸ね(笑)。

サユキ　そう！　タキの揺れがヤバかったよ。見ていて楽しい。

ゆきな　何が楽しいのかしら、この子(笑)。

サユキ　私はパイ研だから。

茜　え？　何？

あやか　胸を研究しているんですか!?

サユキ　そう！

ゆきな　今まで妙に胸へこだわっていたのはそういうことか～。

サユキ　やっぱり揺れは2Dより3Dの方がいいんだよね。『デッド オア アライブ』の一作目はやり過ぎかなと思うけど、『デッド オア アライブ2』ぐらいはやった方がいいよ。

あやか　パイ研指導者としては合格ですか、『キャリバーⅡ』は(笑)。

サユキ　……何かおっさんになってるね、私。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

星樹

こんにちは。アーケード誌にお呼ばれいただいたのに、某ゲームしかやってない奴ですみません。…っていうか、週1・2回買い物に出るくらいしか外に出てないってあたりも、我ながらヤバイと思います。たとえ外に出る目的が「ゲーセンに行く」でも外に出る事は良いことだと思うよ。女の子は紫外線対策もしっかりね！ 夏コミは10日ノ46a「PRANK」です。お外に出よう。

ホームページ「PRANK STAR」
アドレス：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/7531/

Pandora Charatto 改
パンドラキャラット・カイ

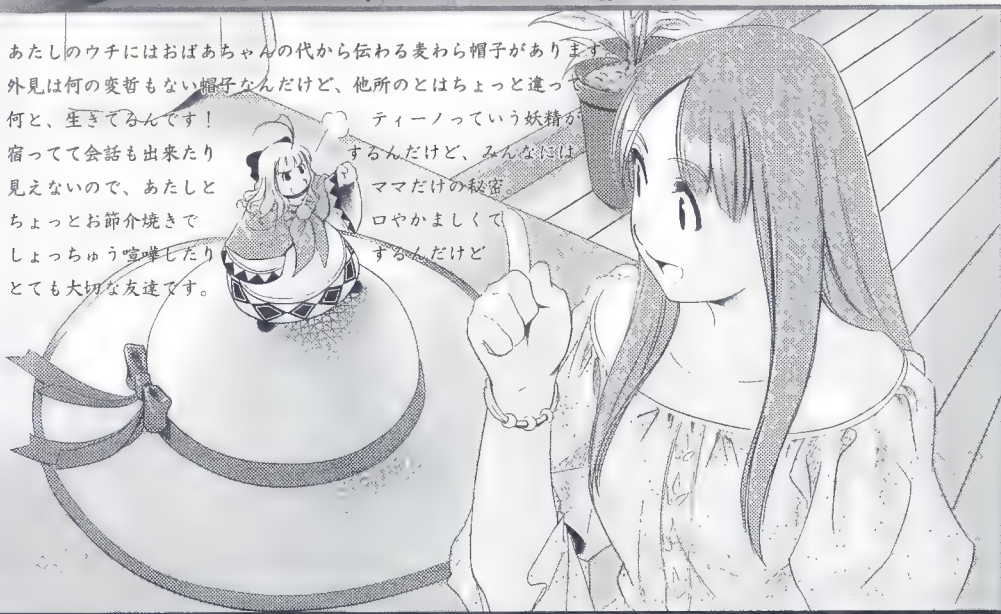
●今号のテーマ

「麦わら帽子」

このコーナーは、一つのテーマを元に二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援・連絡は編集部まで。

ホームページ「A:Z」
アドレス：http://www.asahi-net.or.jp/~ki2j-nsd/

双羽純

アルカディア読者のみなさん、はじめまして。双羽純と申します。最近はゲーム関係の仕事が中心で、設定などは決まった状態からのキャラデザばかりでしたので、自分らしいキャラが描けたのは久しぶりでした。今回はとても楽しかったです。今は小説の挿絵等、ユーティーのアトリエ関連の仕事をやっています。もし興味を持たれましたらゲーム共々よろしくお願いします。

次号予告　次号、ミギー先生＆アザミユウコ先生登場！　テーマは「浴衣」

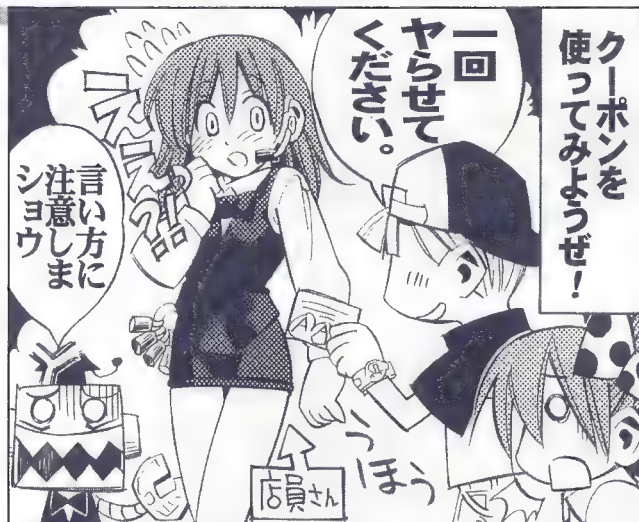
使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～加盟店&利用者急増!!～

イラスト：今井神

今年の夏もクーポンでキマリッ!!

皆さん、クーポンを使って楽しんでいますか？クーポンを使えば、プレイしてみたかったゲームも、ちょっとやってみようかなと思うゲームもプレイできてるんです。そして、今までプレイしたことのなかったゲームの面白いところが見えてくるんです。

さぁ、今年の夏は、クーポンを使って未体験のゲームも楽しんでくださいネ！ **加盟店も熱烈募集中!!**

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！

①PLAY SEVEN（愛知県）　②DEEP（千葉県）　③ファミリーガーデンパートⅡ（大阪府）

近所に住んでる皆さん、アルカディアクーポン使ってくださいね！

●残念なお知らせ

下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所・電話
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1 ☎ 058-393-3979
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146 ☎ 0548-22-7660
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33 ☎ 054-253-0161
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31 ☎ 054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎ 054-624-5237
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8 ☎ 0586-43-8138
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4 ☎ 0586-75-6466
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎ 0564-58-8986
	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1 ☎ 0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1 ☎ 0532-55-6088
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240 ☎ 052-401-6013
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F（昭文堂書店） ☎ 0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎ 0726-23-7161
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F・2F ☎ 06-6645-7692
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 ☎ 06-6213-8024
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11 ☎ 0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6 ☎ 06-6583-0732
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407 ☎ 078-271-0335
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77 ☎ 073-431-8559
	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5 ☎ 073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎ 0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 バレプレステージ1F ☎ 082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎ 082-222-8072
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎ 087-868-6007
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19 ☎ 088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎ 093-695-0632
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1 ☎ 0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3 ☎ 097-593-5224
	セガワールド中津※4	中津市沖代町1-2-16 ☎ 0979-22-7833
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※4**セガワールド中津**はメダル1000円分お求めのお客様にプラス50枚のメダルをサービスとなります。

注意!!
●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は今まで通り、本誌を持参しても使用可能です。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

アルカディア誌面で加盟店を確認

▼

クーポンの有効期限を確認

▼

クーポンを持ってゲーセンに

▼

クーポンにスタンプを押してもらおう

▼

これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.8

ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

心斎橋GIGO（大阪府）
①3Fビデオ・体感ゲームコーナーのゲームどれでも1プレイサービス！
②10:00～24:00
（金・土、および祝日の前日は25:00閉店）
③市営地下鉄心斎橋駅か、なんば駅より徒歩5分。
④頭文字Dタイムアタックランキング随時更新中！ 君もランキングに名を連ねてみないか？

セガワールド大村店（長崎県）
①ビデオ、体感機などはすべて一枚1プレイ、メダル機は25枚サービス。プリクラ機は二枚で1プレイサービスです。
②10:00～24:00（年中無休）
③大村駅より徒歩で20分。大村運転免許試験場より徒歩5分。駐車場完備。
④クーポンを使っていろいろなゲームが遊べます、ぜひご来店ください、お待ちしています。

J-LAND（新潟県）
①ビデオ、アップライトは一枚100円換算です。プリクラ、プライズは使用不可。
②9:00～24:00
③新潟駅から徒歩5分、バスセンターから徒歩1分、万代シティ第一駐車場ビル1F。
④究極のオールドゲームあります。

遊屋楽造（岐阜県）
①プライズ以外どのゲームでもご利用できます。詳しくは店舗カウンターまで。
②9:00～30:00
③濃尾大橋から大垣一宮線を岐阜方面へ直進10分、飯柄交差点TOYOTA向かい。
④続々と新台、新作入荷予定！ イベントも毎週土曜日に開催しておりますので、ぜひご来店を!!

おもしろランドAHAHA清洲店（愛知県）
①プライズとパチスロゲーム以外どれでも使えます。
②9:00～24:30
③旧国道22号線を名古屋方面へ、一場交差点を左折してすぐ！
④最新ゲームから少しレトロなゲームまで好評稼働中です！ クーポンでぜひプレイしてね。

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎ 0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F ☎ 0157-26-4485
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39 ☎ 011-757-8540
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城県	ナムコ ブリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1 ☎ 022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎ 018-837-5041
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎ 0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎ 0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1 ☎ 027-364-8183
	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎ 027-237-4234
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558 ☎ 027-255-6830
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎ 048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎ 048-844-8868
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F ☎ 0471-63-9844
	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F ☎ 047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18 ☎ 03 3554-2261
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎ 03-3495-2183
	ゲームファンタジア 渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1/1～4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03 3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F ☎ 03-3405-4379
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
東京都	プラネットギオ(とかげ)	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎ 03-5397-9551
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F&B1 ☎ 042-389-3461
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426-48-1288
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5 ☎ 042-579-4603
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎ 046-770-9178
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎ 0467-44-0027
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎ 046-257-2413
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
新潟県	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1 ☎ 0255-45-2608
	ゲームメイト(タイトー)	新潟市花園1-1-1 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎ 025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎ 025 240-2318
	J-LAND	新潟市万代1-1-22 ☎ 025-241-2149
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎ 076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2 ☎ 076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎ 076-260-3844
長野県	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F ☎ 0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎ 0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします（お求めの前にクーポンをご提示ください）。

ハイスコア全国集計

2002年6月16日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

勲章モードで稼げ

通称『勲章モード』と呼ばれる『M.O.Mモード』。これは敵に攻撃を当てると得点アイテムの勲章や体力回復アイテムが出現する隠しモードだ。

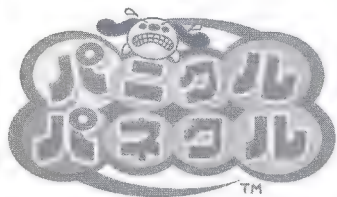
稼ぎ頭はチップ。これはほかのキャラよりも攻撃力が低めなため、より多くのヒット数が稼げるからだ。

また、コンボの締めなどに使用する覚醒必殺技「万鬼滅砕」もヒット数を稼げるところがポイント。

アリスでコンボを決めろ！

久しぶりのネオジオ格闘タイトルになった本作。稼ぎのキモになっているキャラはアリス。このキャラのC+Dを絡めたコンボは、ほかのキャラよりヒット数が稼げるため、タッグには必須の要員になっている。

また、デュプレックスでトドメを刺し、評価SSSを取ることも必須だ。

稼ぎ要素がハッキリしているので、今後の大幅な更新は難しいかも?

レベルカンスト達成！

終わりが無いと思われていたエンドレスだったが、夢のレベルカンストが達成された。何とレベル99に達するとリザルト画面ではレベル表示が「クリアー」になるそうだ。

プレイヤーによると「生き残るためにはチェインですぐにレベルを進めるか、1×5マスの空間を維持し続けるのがコツ。下手に広い4×2マスの空間よりは1×5マスの空間の方が生き残りやすい」とのことだ。

ストーリーモードALLクリア達成

岩ブロックでそのほかのブロックを囲んで消していく落ちモノパズルゲームの本作。ミイラブロックがやっかいで、これだけを岩ブロックで囲んでも消えないので注意が必要だ。

得点に大きな影響を与えるのは、画面右下の『宝石レベル』。これは連鎖消しの連鎖数に応じて上がっていき、このレベル数が倍率になり、獲得する得点に常に掛かっている。つまり連鎖がハイスコアのカギになるのだ。

初回からストーリーモードはALLクリア達成。エンドレスモードもレベル100突破と、順調な滑り出しを見せている。

ちなみにスコアがトップのものより上回っている申請があるが、集計はALLクリア、面数やレベル数優先のためこの結果になっている。

残る集計部門は全10ステージのクリアタイムを競うタイムアタックモードだが、こちらは申請が無かったので次回以降の申請に期待しよう。

ストーリー
723,123,690 (ALL)
GY.S
ゲームビンゴ（千葉）

エンドレス
31,212,390 (レベル109)
M.Y
トライアミューズメントタワー（東京）

最終ボス『緋蜂』強し！

今回の集計も面数は両機体とも2周目5面のまま。最後に控える最終ボスの強さは尋常ではないようだ。

ちなみに、この2周目の最後に待ち受ける『怒首領蜂』の『火蜂』のようなボスは『火蜂』ならぬ『緋蜂』という名称である。

面数は停滞しているものの、コンボつなぎをはじめスコア稼ぎのパターンは大きく進化。中でも4面ボスでハイパーを使い、3万ヒットオーバーという稼ぎには驚かされる。

これは4面ボスが時間の経過で次の形態に進むことを利用したもの。この場合ボスの体力ゲージを残したまま歯車ビット攻撃にハイパーを使用できるため、より多くのヒット数を稼げるのだ。さらにわざとミスしてハイパーゲージを増加させてからボムを無くし、ハイパーアイテムを出現させることで3万ヒットをたたき出せるというわけだ。

ちなみに何人かのプレイヤーは『緋蜂』の体力ゲージあと数センチというところまで迫ったという話なので、次回こそクリアが達成されるかもしれない。目が離せないところだ。

タイプA
986,180,270
(2周目5面)
DDP（蜂強化）
えの木（高知）

タイプB
816,579,220
(2周目5面)
9wp-ISO
デイトナⅢ（埼玉）

イエロービースト
59,855,100
大台惜しかった(泣)G.M.C.DUO㈹
えの木（高知）

ムチでゴールドを搾り取れ

本作ではクリア時に残ゴールド数×5000点が加算され、ほとんどこれでスコアが決まるといっても過言ではない。つまり稼ぎ＝ゴールド稼ぎであり、ザコ敵がわき出してくるボス戦などは粘って稼ぐのが基本だ。

効率のいい稼ぎ方法はキャラによって異なる。イエロービーストの場合は必殺技のウイップラッシュを当てるのが効率がいいようだ。また、特殊技のスピードアップ使用時はさらに稼げる。

全国1位スコア

2002年6月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
湾岸ミッドナイトR	シナリオモード	6' 56"049	東松山どれみ（全国ITQ委員会）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	横羽線上り	3' 32"735	F/A（ホタリスト）	
ビートマニアⅡDX7thstyle	ハウス	7,311	MST@特選バラ喰いてえ	ミルカトル加納店（和歌山）
	アピアランス	7,633	ABB@あっちゃんと僕	
	セレクション	6,998	ABB@リネ中	
バーチャファイター4 Ver.C		2' 57"08	NineStates☆店員さん	遊道楽箱崎店（福岡）
撃牌砦／雀スペース	雀スペース	18,833,000	T.Akiya@RAKさんに感謝	中野ロイヤル（東京）
太鼓の達人3		1,656,920	旋牙連山拳@村雨こうじ	大久保アルファステーション（東京）
お天気ころりん	ストーリー	188,210	KnK	トライアミューズメントタワー（東京）
婆裟羅2	百地 三太夫	12,741,020（2周目4面）	G.M.C. げえむのごんちゃん	個人申請アミパラ2000（広島）
	清瀧坊 随風	9,425,300（2周目5面）	山本	個人申請ゲームサファリ穂積店（岐阜）
中国龍2001		5,470,600	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001		8,900,993	帝王！	個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪）
式神の城	結城 小夜	6,094,300,800	夕空の光度は200度（笑）	グッデイ21（東京）
	日向 玄乃丈	4,797,053,790	UFC-AA-200愛好家	
	ふみこ・O・V	5,242,814,900	二番の男@ふみこたんの帽子の下は猫耳説	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	金 大正	5,522,185,150	元凶の歯がクソ	モンキーハウス本館（福岡）
	???	5,421,972,340	9wp-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
鉄拳4	マーシャル・ロウ	1' 37"81	MINA	タイトーインスタジアム（大阪）
	三島 平八	1' 21"60		
ギガウイング2	タッグ	35京6180兆2989億5737万7980	服部（左手）／服部（右手）	ゲームBOX Q2（愛知）
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ		584,700	H.Y㊮様お大事に。Seize-KKK	個人申請 チルコポルト南津守店（大阪）
ミスタードリラーグレート	インド	693,920	9wp-ISO	デイトナⅢ（埼玉）
	アメリカ	1,157,915	PPP-TKN@黒猫 蕨競馬場は大盛況！	
	エジプト	2,178,370	供述が二千転三万転 HAM	えの木（高知）
	北極	2,271,050	HTR-YAS	デイトナⅢ（埼玉）
デッドオアアライブ2	サバイバル	45,575,509	PPP-TKN@黒猫 ロムの元は取れました	デイトナⅢ（埼玉）
ポップンミュージック8	ノーマル&チャレンジ合同	300,000	イチロー、MSR、サァ萌え、JAM・AFRO、KZ、PRO、SKA、9wp-公約達成彩季君120突破記念、DAI@雨はもうウンザリです、ゴミ（産廃）、HARA、猫野美亜、14・・、ミラクルポッパーズ、ねこのタマ「アルテミスの屁」使用、以上15名達成	
	ギターポップ	387,533	LCB.	ミルカトル加納店（和歌山）
	テクノポップ	385,981	MST	
	ダンスポップ	388,363	CVC-弟子犬 KFG	ゲームプラザ白山（熊本）
	シャウト	387,660	LCB.	ミルカトル加納店（和歌山）
	ヒーロー	385,690	MST	
	フェイバリット	387,214	LCB.	
ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス		410,645	TYO-チョイ@杖頼み（笑）	個人申請 HEY（東京）
ルパン三世 ザ・タイピング		941,100	J@もうムリです・・・。	ミルカトル加納店（和歌山）
メタルスラッグ4		6,884,890	WSM-NOB	ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本）
バーチャアスリート	100m走	9"60	KDM、1回目の集計スコアMRG 以上2名が達成	
	110mハードル	12"76	1回目の集計スコアMRG	個人申請 コスミックプラザABC（大阪）
頭文字D アーケードステージ	初級 妙義左回り	2' 49"727	RRL-渋谷 英毅	個人申請 ゲームUFO町田ターミナル店（東京）
	初級 妙義右回り	2' 49"808	ナンジャモーNja@ドバック応援し隊	個人申請 レストハウスマミー（愛知）
	中級 碓氷左回り	2' 45"875	繋がらん・・・・・D.H@悪魔ヶ丘	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	上級 秋名下り	2' 52"794	CSD-LIA@『千葉走り』	個人申請ハイテクセガ千葉（千葉）
ドラムマニア6thMIX	ノンストップ	685,295,550	矢野@吉野屋	ゲームプラザキューティ（大阪）

シリーズ8作目になる**ポップンミュージック8**。「ノーマル&チャレンジ」合同部門はお馴染み？ の限界点が大勢により達成されています。そしてエキスパートはデフォルトコース6部門で集計ですが、こちらはミルカトル加納店が強さを見せ付けました。

ザ・メイズ・オブ・ザ・キングスは敵の猛攻をかいくぐりながら、高得点の財宝をどれだけ獲得できるかがポイント。個人申請ハガキに『理論値まであと8万点』とのコメントがありました。

ルパン三世 ザ・タイピングはコンボをつなげていくと著しくランクが上昇し、とんでもない難しさになるため、厳しい模様です。

ビートマニアⅡDX 7th styleはやはり出現した追加コースも今回から集計開始です。こちらもミルカトル加納店が強い！

二人の新規プレイヤー参入で動きを見せた**婆裟羅2**。【清瀧坊 随風】の申請ハガキによると、ランクを下げるためにわざとコンボを途切れさせたそうです。悲願の2周クリアまであと2面。果たして今後はどうなるのか？

中国龍2001はついにALLクリアが達成されました。おめでとうございます。

式神の城は【玖珂 光太郎】以外の5キャラが更新され、いまだハイスコア熱が冷めません。ビット稼ぎ以外でもあらゆる場所で点数効率が向上している模様。式神プレイヤーはどこまでがんばるのか!?

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4共に、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂	集計部門(キャラ・コースなど)	ストーリーモード
スコア(タイム)	23,646,800		
面数	全25面ALL	難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ使用　残×5 連付き(シンクロ30連)　同付き		
達成日	2005年　12月　31日		

稼点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

残機ボーナスが1機100万点なので、ノーミスは必須です。道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、クリアするタイミングが重要です。

点効率は1面クリア時……約84万

10面クリア時……約1,020万

20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター	名前	アミューズメント アルカディア
	電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××	
スコアネーム(最大20文字)	TKN-NSK	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘　(印)

◆個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

●アルカディアx月x日集計において集計漏れがありましたのでお詫びと訂正をすると共に掲載いたします。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ウォーザード	ムクロ	5,466,900	毛なし万歳羽嶋兄や	サブカルチュア(福岡)

ハイスコア集計店各位およびハイスコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,665,870	ERO@萌たんとの新婚初夜合体♥スコア	トライアミューズメントタワー(東京)
	スターシーカーモード	28,042,100	だん(103)	トライアミューズメントタワー(東京)
アクアラッシュ	練習	157.36	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	267.66		
	上級	344.58		
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	107,820	お店のメンテに感謝RDX-寛千代	個人申請 ゲームパークスマイル館(東京)
ガンスパイク		2,109,700	モナ(パレッタキ〇ガイ)@あと300点	個人申請 セガワールドマリンフェスタ(新潟)
セガテトリス		29,223,108	J.G.K-ALL㊙	個人申請 ゲームインクー(兵庫)
ビートマニア フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルー	ドリドリ	1,928	BON@セリカでしょ?	個人申請 チルコポルト港北店(神奈川)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	26,292,860	エレン・カーソン	えの木(高知)
レイクライシス	WR-01R	26,060,730	SHS-CDE	ゲームプラザキューティ(大阪)
ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE	ユリアン	13,618,700	宇宙空間でのナプキン使用は有効? おとこ汁	えの木(高知)
超鋼戦紀キカイオー	チャレンジモード	6,559,300	DAL	友遊ランド(福岡)
ライデンファイターズ	雷電MK＝Ⅱ	53,202,900	ALZ-S.N	アババ天神橋店(大阪)
パズルボブル4		610,060,880	FEV-EX㊟	個人申請 ジョイランドタイトー天六店(大阪)
ガンバード2	アイン	5,227,900	ゴッドハンド	デイトナⅢ(埼玉)
ソルディバイド	ヴォーグ	5,423,400	SYG-SINO	ゲームプラザキューティ(大阪)
ストライカーズ1945	ZERO	2,252,600	J.G.K-ALL㊙	個人申請 ゲームインクー(兵庫)
ファイターズヒストリー	マットロック	1,384,700	GYO	遊ingポイントセオラ(滋賀)
メガブラスト		822,900	ねこりぃ	ゲームBOX Q2(愛知)
ストリートファイターⅡ	リュウ	1,829,200	NLB-小僧	ゲームコーナーフジ(東京)
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	ウィザード	4,523,100	UMC(まじょっこ☆ふなっこ)	トライアミューズメントタワー(東京)
コラムスⅡ	面数	47面	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
ナイトストライカー	Rゾーン	96,742,600	HOLiNO	トライアミューズメントタワー(東京)
迷宮島	2機設定	3,209,900	WZH	GAME'S WiLL(京都)
	3機設定	3,240,000		遊ingポイントセオラ(滋賀)
アルゴスの戦士		11,827,300	UNK	大久保アルファステーション(東京)

デッドオアアライブ2の【サバイバルモード】はキャラがこれまでのジャン・リーからあやねに変わってのスコア更新です。安定したコンボ数が決め手の模様。

プレイヤーの技術向上を感じずにはいられないのが、**ビートマニア フューチャリング ドリームズ・カム・トゥルー**のスコア。なんと通常グレート60回とグッド1回のほかは、ジャスト(ピカ)グレート934回という成績。本作に限ったことではありませんが、ビーマニプレイヤーのすごさには開いた口がふさがりません。

違う意味で開いた口がふさがらない**アクアラッシュ**は、毎月コンマ以下での更新が続いています。このままどこまでタイムは縮んでいくのか？

ガンスパイクは2周目香港ステージボスが最難関とのことです。理論上の限界点まであと少しだそうなので、ここまできたらぜひ達成したいところでしょう。

ソルディバイドの【ヴォーグ】は『もう無理』とのコメント付きのスコア更新です。

古いタイトルの**迷宮島**は集計開始当時のルールで継続して集計しています。固定画面パズルアクションの本作は、各面のパターンを最短手順にしていくパターン作成が重要で、最終的にはタイムボーナスで点差が付くようです。

またもやトッププレイヤーが入れ替わったのは、**アルゴスの戦士**。永久パターン防止キャラをジャンプとしゃがみを駆使してかわし続けるというプレイ内容のため、3時間前後という長いプレイ時間の割に気を抜ける場所も少ないのですが……。発売から16年経た今でも更新されているというのも、すごい話ですね。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	485,730,210	レバーつゆだく㊙	EX 2-2 ボス前つかれた……
2	お天気ころりん(ストーリー)	188,210	KnK	ALL レイン
★	ときどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	28,042,100	だん(103)	ALL ノーミス あと13万くらい?
★	ナイトストライカー(Rゾーン)	96,742,600	HOLiNO	ALL パシフィスト
5	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(ウィザード)	4,523,100	UMC(まじょっこ☆ふなっこ)	ALL 連同付 武器5 残0

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	24,563,010	ZOE	ALL 連付 残6 ノーミス
2	ブロギアの嵐(ミリタント)	91,622,850	NSX	2-5 連付
3	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	40,754	ハクオロ、オボロ	ALL NTS・Sガンダム×2 33・35機
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,116,800	サブ	ALL
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	104,182,750	ANA	2-2 E使用

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	262,388,180	OSC-AIQ	2-3 エキスパート
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	151,036,770	仙人ボンバー急増中!?グラディウス故障?	2-2 エキスパート
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	82,205,860	穴うめその①	2-2 ボス エキスパート
4	斑鳩(ノーマル)	27,938,920	なおき	ALL 穴うめその②
5	ブロギアの嵐(ミリタント)	50,889,200	㊗㊗	2-4 βガンナー

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	299,759	UDA?	ハイパーJ POP タッチキャンディキャンディ
2	ポップンミュージック8(エキスパート)	276,284	UDA?	ダンスポップコース
3	パニクルパネクル(お気らく)	134,165	まったり㊕	ALL
4	マーヴル VS カプコン 2	1,949,277,100	さらば怪獣将軍高木注恐怖のズンドコ節	サイロック モリガン 春麗 野球は巨人 女は巨乳ウッシッシ
5	ギルティギア イグゼクス	2,900,300	㊕	ノーマルALL だったりする

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	151,429,800	T.Y	エキスパート強化 MAXHIT 1496H T 2-2まで
2	式神の城(金)	4,947,995,740	PNI-HTR-YOSH	3ミス ALL 道中・5-3共にヘタレっぷりはっき
3	ギルティギア イグゼクス	3,591,900	AXL	アクセル とりあえずALLクリア M.O.Mモード
4	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(連邦)	22,315	ライデン	22,000 やっといけた。NTS 殺54
5	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	264,066	てんちよ	5keys

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,181,000	バンダナデブオタ店員を見て虫唾が走った人	ALL アリス・エリアス
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	156,827,660	コン・タオロー	2-2 EX
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	161,599,140	つかさは天然	2-3 EX
4	バーチャファイター4	3'33"38	オヒョイ狩りファイナル!! さらばギンギン	ver.C ALL レイフェイ
5	ウルトラ警備隊	8,589,600	ウルトラマンコスモス逮捕記念	ALL シルバーガル

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	6,094,300,800	夕空の光度は200度(笑)	ALL
2	式神の城(玄乃丈)	4,797,053,790	UFC-AA-200愛好家	ALL
3	式神の城(ふみこ)	3,134,005,390	tarou	ALL
4	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	9,894,720	目的はやりとげた@GFA-TNG-QRO	ALL
5	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,121,740	tarou	ALL

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂大往生(タイプB)	816,579,220	9wp-ISO	2-5 B-E 1周 残3
★	ガンバード2(アイン)	5,227,900	ゴッドハンド	ALL 連付
★	式神の城(???)	5,421,972,340	9wp-ISO	ALL 2ミス
4	ストライカーズ1945(ZERO)	2,215,100	2-1で死亡	ALL 連付
5	ぷよぷよSUN(やさしい)	963,509	SPD-Y.I	ALL 18-17-15

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(玄乃丈)	3,620,042,790	け〜はち@MHR はうす参拝キボー(?	ALL 金 45290
2	式神の城(???)	3,946,767,830	R18	ALL 金 47484
3	ぐわんげ(シシン)	46,393,760	エルクゥも風邪はひく(笑)へぼけ〜はち	ALL MAX銭 32646
4	バトルサーキット(イエロービースト)	28,322,000	かし〜	ALL 天帝 有
5	天地を喰らうⅡ(関羽)	3,020,650	セージ	ALL 残数×1

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アルゴスの戦士	11,827,300	UNK	ALL 残×8 R25・0 フルパワー
2	頭文字D(妙義左回り)	2'49"804	RRL-渋谷英毅	ALL TRUNO GT-APEX
★	太鼓の達人3	1,656,920	旋牙連山拳@村雨こうじ	ALL むずかしいコース
4	ファンタジーゾーン	36,326,700	AL-FLO	RD59(8周目3面) 連付 国内版
5	ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	618,600	法政学館2F-射紳-TLK	ALL フォルテ ロールを救え P×8

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クレオパトラフォーチュンプラス(ストーリー)	723,123,690	GY.S	ALL 15連鎖
2	クレオパトラフォーチュンプラス(エンドレス)	447,706,195	GY.S feat.へたれ	レベル94 ランクSSS
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	253,165,690	来店記念♡	2-2 EX強化 3面終了 4700万
4	斑鳩(ノーマル)	27,882,290	ELM	ALL
5	ギルティギア イグゼクス	3,268,400	超穴ウメです ノーマルだし	ALL ブリジット ノーマルモード

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	418,917,570	KYT	2-4 EX 1周 残3 3.5億
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	273,873,290	Crocus-dis	2-3 EX 1周 残1 蜂P×3
3	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	105,415,760	T.Kiz	ALL フレイムバイパー
4	ストライカーズ1999(X-36)	2,510,800	S T(当たり過ぎ)	ALL 残1 B1
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ(牙刀)	3,950,800	Y.K	ALL P×2+10万落ち

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
床と壁がキレイになったので、床の穴につまづいて、「こんな店来ねぇよ!!」と思った方も、ぜひまた来てください。
by ㊟

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
ゲーム機が少し減ってしまいましたが、『VF4』と『GGXX』のおかげで盛り上がりは変わらずなのが何より。つーか『どきどきアイドルスターシーカー』返せ!

●**ゲームセンタードリーム(宮城県)**
今月は、五つ集まりませんでした。ごめんなさい……。

●**デイトナⅢ(東京都)**
K.N氏、UGF氏来店ありがとうございました。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
ただ今、通常筐体にて大型筐体ものの復活計画進行中です。第一弾は『スペースハリアー』かな?

●**グッデイ21(東京都)**
今日はいやな梅雨の雨の中……。お客が居ません(泣)。この号が出るころには夏ですか!! 今年の夏は暑そうですね。今当店では『GGXX』が熱いです。『怒首領蜂大往生』は、すべてにおいて大往生な感じです。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
この号が出るころには暑い夏。そんな日は冷房をガンガンかました(電気代が……)当店で熱い対戦をしてみてはどうでしょうか? 常連は閉店後も店前で熱い立ち話をしています(若いなぁ)。
by 阪神優勝

●**アミューズメントフォーラムモア(東京都)**
『GGXX』の対戦台二台が50円で稼働中!! 『レイジオブザドラゴンズ』もあるよ。来てね。

●**アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計(東京都)**
『GGXX』、『レイジオブザドラゴンズ』好評稼働中です。ぜひ一度遊びに来てください。

●**ゲームコスモ町田(東京都)**
湘南地区のスコアラーの遠征、ありがとうございました。
by 中野

●**GAME BOSS(神奈川県)**
『麻雀格闘倶楽部』入荷しました。

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	5,004,413,680	祝大台突破っ!でもギリ…	ALL 7ミス SSはムリですよ?
2	斑鳩(ノーマル)	30,467,540	MISS	ALL 1ミス
3	クレオパトラフォーチュンプラス(ストーリー)	6,537,750	参考記録	LV88
4	ビートマニアⅡDX 7thstyle(ハウス)	6,730	5730	ALL
5	ビートマニアⅡDX 7thstyle(アピアランス)	5,044	AAAA	ALL

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター513 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	撃牌砦/雀スペース(雀スペース)	18,833,000	T.Akiya@RAKさんに感謝	ALL 最大連荘13
2	式神の城(小夜)	5,385,162,140	9wp-RYO	4億落ちくらい
3	レイフォース(連付)	9,348,800	KTZ	ALL 連付
4	ビートマニア 3rdMIX(ノーマル)	412,440	FJI	ソウル-80's-ワイルド-ハイウェイ A.L Great
5	バカバカパッションスペシャル	3,181,290	AZO-HELL@本物	ダブル

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	533,951,830	いまきち	レーザー 2-1
2	式神の城(光太郎)	4,649,429,900	YOS.K!	コイン 53938
3	ギガウイング2(カート)	8京2376兆5204億9148万5400	師匠くさかんむりに明はいけないと思います	BX2 連付 雷迅改 4面で死んだ。
4	オペレーションラグナロク	3,076,050	まさやん(初代明大前ボチョムキン)	7面 連付
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ネクロ)	7,282,600	こにたん	

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	213,415,280	ABE君FC	A-エキスパート 2-2
2	アクアラッシュ(上級)	344.58	NGP-ANP	ALL 上級
3	アクアラッシュ(初級)	267.66	NGP-ANP	ALL 初級
4	アクアラッシュ(練習)	157.36	NGP-ANP	ALL 練習
5	コラムスⅡ	47面	NGP-ANP	99.999pcs B=5935

竹芝アミュージアム
東京都港区海岸1-13-3 ベイビュー竹芝1F ☎03-3436-5088

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	210,300	はずかしい。予選落ち	ラスボス
2	ギルティギア イグゼクス	2,895,200	チャーミー石川	紗夢 ALL つぶしなし
3	ギルティギア イグゼクス	2,111,500	高橋ラブリー	ブリジット ALL
4	ギルティギア イグゼクス	2,314,800	バッテン荒川	イノ ALL
5	プレヒストリックアイル2 原始島	44,451,300	リハビリ中	ALL

アミューズメントフォーラム モア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	29,999,080	ITR-泉鏡花	ALL ノーミス 3面大失敗
2	斑鳩(ノーマル)	31,942,500	ITR-七荻鏡花	ALL 残7 3面で2スライス
3	バトルガレッガ(ボーンナム)	17,149,890	調理師	ラスボス78万 Yさん元気?
4	メタルスラッグ4	5,891,510	つるぎ	全面メタッシュA.L(フィオ 疲れました
5	太鼓の達人3	1,647,390	旋牙連山拳@村雨こうじ	ALL むずかしいコース

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	14…	ALL
2	頭文字D(碓水右回り)	2'49"701	中級はこんな感じ?ニャマル	ALL CN9A MT
3	式神の城(光太郎)	3,051,091,760	大魔導ケンヂ	ALL
4	式神の城(金)	3,554,784,900	シゲッチ?	ALL
5	式神の城(小夜)	4,098,437,600	㊀?	ALL

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	168,357,520	T.Y	2-2 MAX1552ヒット タイプB エキスパート強化
2	式神の城(ふみこ)	3,674,698,830	STF	ALL 43341 S
3	式神の城(小夜)	4,785,584,440	T.Y	ALL 60017 S
4	式神の城(光太郎)	3,690,049,650	T.Y	ALL 45458 B
5	バーチャファイター4	4'01"60	QP!(テスタ)	CPU 2本制 ALL レイフェイ ver.C

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	441,769,380	いまきち	B-TYPE LASER
2	バカバカパッション2	2,189,010	あずまんが皇帝三世	ALL シルバーなし ALL ゲロッパZ 92%→95%→93%
3	バカバカパッション2	2,233,050	燃えろ!オレの小宇宙	ALL シルバーなし ALL ゲロッパZ 92%→95%→96%
4	バカバカパッションスペシャル	2,346,680	あずまんが皇帝	ALL ゲロッパZ 90%→96%→92%
5	バカバカパッションスペシャル	2,401,060	佐久間レイを食べちゃいたい	ALL ゲロッパZ 91%→96%→95%

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス	7,648,500	NSZ	ALL チップ
2	ぐわんげ(賀茂 源助)	54,095,414	久しぶり!らくすけ	ALL 八相弾×5 16/48
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	100,241,600	祝!初1億!-K-	4ボス 4900HIT
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	142,194,350	3面つなぎたい…。F.M	2-2 レーザー強化
5	パニクルパネクル(エンドレス)	999,995	園長	Lv72

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビル1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザ・パズル	9,999,999	VMT-ILG-吉田	コズモ 4710
2	バトルガレッガ(チッタ)	12,365,200	すべてはきっとこの手にある!	ALL
3	ショックトルーパーズ	15,442,580	すべてはきっとこの手にある!	ALL トーイ
4	斑鳩(ノーマル)	26,785,940	LPS	ALL ノーマル
5	バーチャファイター4	5'07"60	YUK	ALL アオイ

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-8665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(ふみこ)	5,242,814,900	二番の男@ふみこたんの帽子の下は猫耳説	ノーミスALL 予選1018 557秒
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	372,774,010	ゴミスコ=アバッカー大佐	2-5 EX強化
★	頭文字D(碓水左回り)	2'45"875	繋がらん D.H@悪魔ヶ丘	AE 86トレノ MT カード有
★	湾岸ミッドナイトR(横羽線上り)	3'32"735	F/A(ホタリスト)	S-30A 01:20
★	湾岸ミッドナイトR(シナリオモード)	6'56"049	東松山どれみ(全国ITQ委員会)	S-30A 大黒ふ頭スタート 01:20

ボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Jコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	32,660,510	FMI@横浜斑鳩部主将・遠征記念	ALL ノーミス残8 全面妥協
★	ギガウイング2(タッグ)	35京6180兆2989億5737万7980	服部(左手)/服部(右手)	ALL キングF/ストレン
★	メガブラスト	822,900	ねこりぃ	ALL 連付 ノーミス
4	テトリス T・A PLUS(デス)	6'19"56	NAO	ALL GM 170,054
5	メタルスラッグ4	4,640,650	全然ダメ。ATV	ALL 1ミス ラス面以外白

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	271,141,800	水瀬けろP@鰤釣人	2-4 MAX1302 1周目22億 エキスパート強化
2	プロギアの嵐(ミリタント)	100,477,010	MAG-E.Y	2周ALL 残2 ボム2 β
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	15,830,990	ただの同好会員?(インチキよけ使用)	ALL 4号機 鳥230万 ダイヤル連付
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	14,429,330	バトルガッカリ♡	ALL 1号機
5	首領蜂(Cタイプ)	13,107,290	ブタバット予選1008万、終1480万!	2-3 2回取り無し?

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	451,080,270	首都圏のニュースでやっていた…崎のサルが	2-4 エキスパート強化
2	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	1,502,600	ぼくの家に乱入!! これは実話です。中野龍三	2-5
3	怒首領蜂大往生(タイプA)	138,201,830	PITの星から来たEVEくん	2-4 ショット強化
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	161,683,330	PITの星から来たMIZくん	2-3 エキスパート強化
5	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	596,400	すごいキャラゲーYAS	ALL ソニア・アリス

ゲー事典
■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/ ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/ ■中野ロイヤル http://www.isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/

●ゲームセンターUFO伊勢原店（神奈川県）
15年ぶりに横浜プレイシャトーに行ったら閉店してました！　でんすけへ、9月の日曜日にここのゲーセンへ来ること。会長命令パート2です。来ないとクビです。
by　ILG・さよならABA（笑）

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
この号が出るころには、『ソウルキャリバーII』が入荷していると思います。夏休みは、ぜひ対戦で盛り上がってほしいですね。もちろん『GGXX』、『怒首領蜂大往生』なども好評稼働中です！　今年の夏もぜひコンドルへ!!

●扇ヶ丘レジャーセンター（石川県）
SOU氏、50億突破おめでとうございます。やり込み具合は扇スコアラーの中ではトップでしょう。
by　サボりまくりの中途半端くん

●アミューズメントパークNASA（長野県）
『ポップンミュージック8』の申請がありました。私もとりあえずギャバンでやっておきました。んじゃ次はシャリバンで、シャイダーで、強引にサンバルカン入れて、串田アキラコース！　ダメ？
by　くずれ

●夢空間ファンタジー（長野県）
今までのカードが使えないって、今までやってきた立場は？　とか言ってみるテスト。

●ゲームボックスQ2（愛知県）
『斑鳩』と『怒首領蜂大往生』のビデオ録りサービスが好評のようでうれしいです。遠征の方もいらしてました。ありがとうございます。ショーティア型エレメントドール（100円）ともどもご来店お待ちしております。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『出撃！戦国革命』、『麻雀格闘倶楽部』、『ソウルキャリバーII』入荷します。『GGXX』も50円で稼働中です。ぜひご来店ください。

●GAME・COLLEGE（愛知県）
毎月、第二、第四土曜日夜7時は、ゲーム大会!!　先着32名まで参加OK！　もちろん参加費は無料！　『GGX』、『VF4』、『KOF』、『レイジオブザドラゴンズ』、『ストIII 3rd』などをランダムに開催しています。

●遊ingポイントセオラ（滋賀県）
近辺の都市開発事業に伴い、セオラは8月末日をもって閉店します。当店は、常連とスコアラーの方々無しではここまで来れませんでした。残すところあと1カ月、ぜひご来店ください！

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10　ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	247,496,980	REQ	エキスパート 2-1 1341HIT
2	メタルスラッグ4	5,173,310	鉄のナメクジ	最終面ラスボス前
3	テトリスT・A PLUS(マスター)	9'13"56	amo	S8 SK銀 ALL
4	テトリスT・A PLUS(マスター)	7'46"06	ヨガショック	S8
5	ストリートファイター	589,000	AMO㊙	ALL

GAME'S WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	MSR(サナ萌え)	ALL
2	ポップンミュージック8(ダンスポップ)	382,286	げちぇな²	ALL
3	メタルスラッグ4	5,381,420	BAC	ラスボスまで
4	頭文字D(妙義左回り)	2'49"991	メッセでアブない話題スミマセン。くに	ALL
★	迷宮島	3,209,900	WZH	ALL 残×0 10万×3 ノーマル 40万1UP有 2機設定

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-981-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャアスリート(槍投げ)	93m88	K.N	アメリカ
2	斑鳩(ノーマル)	24,094,920	LUR	ステージ5
3	ギルティギア イグゼクス	6,127,300	AO1	ミリア M.O.Mモード
4	メタルスラッグ4	4,894,660	ATV	ALL
5	パニクルパネクル(エンドレス)	760,735	AO！	レベル26

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	6,642,700	ラスボス	フィオ ALL
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	50,774,710	T.D久保田「初クリア&2周目突入」	ショット強化 MAX786 2-1
3	スーパーストリートファイターIIX(バルログ)	629,200	穴ウメ T.D久保田	ゴウキまで
4	ティンクルスタースプライツ	3,288,103	M.Iくん	アーサーシュミット ALL MAX26Hit 残×0
5	ティンクルスタースプライツ	2,929,610	M.Iくん	アキベン ALL MAX37Hit 6面終了165万

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス	18,996,200	EIJ	ALL m.o.mモード チップ
★	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	イチロー	ALL ルパン・ヤッターマン・ショウテン
3	ポップンミュージック8(エキスパート)	380,856	ADD	ギターポップコース ALL
4	ポップンミュージック8(エキスパート)	384,814	ADD	ダンスポップコース ALL
5	ポップンミュージック8(エキスパート)	367,429	イチロー	ヒーローコース ALL

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス	3,054,900	D.M	ザッパ
2	メタルスラッグ4	6,166,450	BB	マルコ・ロッシ
3	ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス	59,170	MAN	
4	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,157,400	SHT	ALL アリス・エリアス
5	怒首領蜂大往生(タイプA)	169,462,150	ROM	2-1 エキスパート強化

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(ハウス)	7,311	MST@特選バラ喰いてぇ	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(アピアランス)	7,633	ABB@あっちゃんと僕	
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(セレクション)	6,998	ABB@リネ中	
4	ファイナルファイト(ガイ)	3,011,440	S.N	
★	ルパン三世 THE TYPING	941,100	J@もうムリです…。	ノーマル

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	696,214,470	D.I	レーザー強化 2-5
2	鉄拳4(ポール)	1'09"55	エロリーマン金太郎 時速5000ソルト	ALL 連同付
3	鉄拳4(ブライアン)	2'04"88	エロリーマン金太郎㊙	ALL 連同付
4	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	880,100	谷本君だよ〜ん	ALL 同付 カン・ラデル
★	ライデンファイターズ(雷電Mk-II)	53,202,900	ALZ-S.N	ALL 連付 - 10万ALL

ファイブオー 津店
三重県津市上浜町3-15-2ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マネーアイドルエクスチェンジャー(1人で練習)	1,898,998	まさる	
2	アウトフォクシーズ	13,242,000	BAA	ベッティ・ドー ALL
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,851,540	まさる	ALL 4号機 B決定
4	おいしいパズルはいりませんか	210,100	DAN	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX(ブランカ)	684,000	FAKE☆STAR	ALL ゴウキ倒

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	188,327,280	YHC-餅	2-2 エキスパート強化
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	100,474,360	ARL	2-1 エキスパート強化
3	エスプレイド(美作 いろり)	38,539,320	WSM-出雲良子の許嫁	連付 ALL 4年目で初ノーミスクリア
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(ハウス)	6,137	名無しさん	HS3
5	ビートマニアIIDX 7thstyle(セレクション)	6,242	名無しさん	HS3

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイクライシス(WR-01R)	26,060,730	SHS-CDE	マップ5 ラスボス前1561万点 連付
★	ソルディバイド(ヴォーグ)	5,423,400	SYG-SINO	ALL 連付 もうムリ
3	斑鳩(ノーマル)	31,818,880	おやじえーす	ALL 残×7 同付
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	477,775,670	ビューティー芝山	レーザー強化 2-5
★	ドラムマニア6thMIX(ノンストップ)	685,295,550	矢野@吉野家	

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 7thstyle(ハウス)	7,040	634！	HOUSEコース
2	頭文字D(妙義右回り)	2'50"440	マエジマ	AE86改
3	頭文字D(八方ヶ原往路)	2'27"645	ツバサ	FD3S
4	頭文字D(秋名下り)	2'58"852	ブルマック	FD3S
5	頭文字D(碓氷左回り)	2'48"801	マルチャン	AE86改

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F　☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(ジオン)	14,449	HYA	シャアゲル・ギャン ALL
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	124,574,200	かぶこま〜	2-3
3	ギルティギア イグゼクス	3,491,000	KOT	ノーマル ALL スレイヤー
4	ギルティギア イグゼクス	4,333,700	KOT	M.O.M ALL スレイヤー
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	10'48"76	フジイオズボーン(リーダーは藤井君)	ALL DUKE

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205　☎06-6857-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	5,191,640	ナディア使い TCR	6面ラスボス第3形態5面までALLメタッシュ
2	鉄拳4(ポール)	1'01"73	MINA	ALL Ver.C 連同付
★	鉄拳4(三島 平八)	1'21"60	MINA	ALL Ver.C 連同付
★	鉄拳4(ロウ)	1'37"81	MINA	ALL Ver.C 連同付
5	鉄拳4(コンボット)	1'59"61	基板こわれた…	ALL Ver.C 連同付

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	迷宮島	3,240,000	WZH	ALL 連必付 残×0 10万×3 3機 ノーマル 40万1UP有
★	ファイターズヒストリー(マットロック)	1,384,700	GYO	ALL 連必付
3	ギルティギア イグゼクス	25,202,300	AFRO	ALL M.O.M モード チップ
4	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	2,095,700	ドノヴァン殺す ZTT(IMY)	ALL 連付
★	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	・AFRO ・KZ ・PRO ・SKA	ALL パーフェクト 4名達成

ゲー事典
■ボックスQ2 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME'S WILL http://www.gameswill.co.jp/　■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/　■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm

●**タイトーインスタジアム(大阪府)**
電話番号変わりました。たぶん店名も変わっていると思います(笑)。でも中身は変わらないそうですョ!

●**ジャスコ川西店 三栄プレイラド(兵庫県)**
『KOF』、『メタルスラッグ』、『パカパカパッション』シリーズ全作好評稼働中!

●**ミルカトル加納店(和歌山県)**
ついに8月! 夏真っ盛り! いよいよ皆さん期待の『VF4エボリューション』が入荷! し・か・も! ミルカは県内最大の四台入荷! 夏の終わりには『ギタフリ』、『ドラマニ』の新作が登場! 夏以上の熱気が加速していく!

●**ゲームスポットハロウィン(島根県)**
『GGXX』の対戦が盛り上がっています。

●**えの木(高知県)**
えの木のスコアラーの好きなゲームミュージック。ダントツで「self(ダライアス外伝最終面)」が人気でした(音ゲーを除く)。P.S. T.H氏来店ありがとう&よくもやってくれたね(笑)

●**モンキーハウス本館(福岡県)**
DUO氏の説教はガード不能です。
by 常連一同

●**遊々ランド(福岡県)**
ごめんなさい。再提出は無理です。
by J@資金不足
この号が出るころに『VF4エボリューション』は入荷しているのだろうか……。
by てんちょ

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
今!! スポットのスコアが熱い!! 熱いぞ!! スミマセン!! 今!! 冷房入れます!! 『怒首領蜂大往生』スコア募集中!!

●**ゲームプラザ白山(熊本県)**
当店自慢の韓国音ゲー『Ez2Dj 3rdtrax』がナゾにバージョンアップして新曲が入ったりしてます。久しぶりにやると見たこと無い曲があるかも知れません(笑)。

●**プレイシティ中央町(鹿児島県)**
え〜、まだ『怒首領蜂大往生』を1周目クリアしていない担当です。『GGXX』は対戦で盛り上がってよかったです。『ガンダム連邦VSジオンDX』のイベントにも毎月参加してくださる方々もアリガトウゴザイマス。夏に『VF4エボリューション』入荷予定。

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	JAM-	ALL
2	ポップンミュージック8(エキスパート)	367,468	JAM-	ALL ハイパーギターポップコース
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	9,987,100	もーちょい。ヒゲ	ALL
4	ギルティギア イグゼクス	18,614,000	けんと	m.o.mモード ALL チップ
★	ポップンミュージック8(ダンスポップ)	388,363	CVC-弟子犬 KFG	ダンスポップコース ALL

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	625,200	Mr-AAA	ALL
2	式神の城(小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
3	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
4	鉄拳4(クマ)	2'44"91	Mr-S.A	ALL
5	ギルティギア ゼクス(闇慈)	47,256,800	Mr-SEK	ALL

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	7,190,200	NKT-YUK	ALL
2	モンキーボール(初級)	191,794	雑玉再入荷記念/JR-cocaty	ALL
3	パズルボブル	28,397,150	DIE	30面
4	グラディウスⅢ	286,660	予備スコア	EDIT コントロール、ブレーウェイ、ツイン、スピードダウン7面
5	アウトフォクシーズ	11,321,000	スキーのために仕事を辞める世界唯一の●●	2面までプロ

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス	23,240,000	K.T	MOMモードチップ
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	131,592,640	BAL	TYPEA-A st.5まで
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	88,808,140	Y..	TYPEB-C st.5まで
4	ビートマニアⅡDX 7thstyle(モーニング)	4,582	BOB	
5	ビートマニアⅡDX 7thstyle(トランス)	6,826	S∀W-RYU	アンチ黒鳥会(?)

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コットンブーメラン	7,032,200	KEN	ALL
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2,010,211	XYZ	ALL Nグルーヴ テリー・豪鬼
3	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,174,200	羽田 共 さん	ALL ジミー・アリス
4	鉄拳4(ロウ)	5'05"75	AYA	ALL
5	メタルスラッグ4	5,518,730	KEN	ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア イグゼクス	36,366,100	元伝暗殺臭使用 HAM(タケトゥ)	ALL 連同付 チップmomモード
★	怒首領蜂大往生(タイプA)	986,180,270	DDP(蜂強化)	2-5 EX強化
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	319,169,270	「4ボスの歯車強化」を希望。 杉本上等兵	2-5 EX強化
★	ポップンミュージック8(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	ねこのタマ「アルテミスの屁」使用	ALL
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	13,618,700	宇宙空間でのナブキン使用は有効? おとこ汁	ALL 連同付 付止まり

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプB)	171,922,080	MMM	2-1 508Hit
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	211,634,860	DED	2-1 1486Hit
3	バーチャアスリート(100m走)	9"65	MTR	アメリカ
4	バーチャアスリート(走り幅跳び)	8m99	TER	アメリカ
5	鉄拳4(クリスティ)	4'34"68	T.N	

ゲームプラザ・ショールーム
熊本県熊本市九品寺5-10-15 ☎096-371-6161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ4	6,884,890	WSM-NOB	ALL 残機潰しなし
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	590,715,100	WSM-KMT	2-5 エキスパート 1周44機
3	斑鳩(ノーマル)	28,460,420	WSM-どんぐりす	ALL 残×4ALL
4	斑鳩(イージー)	26,684,560	WSM-LCH335	ALL 残×7
5	エスプレイド(相模 祐介)	39,161,660	WSM-MKZ	ALL パ20% 残×6 円440

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	194,305,360	S.N	2-2
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	198,424,130	DUO㊥	2-3
3	ギルティギア イグゼクス	27,431,900	TTM	ALL チップ
★	中国龍2001	5,470,600	G.M.C.T・H	ALL
★	式神の城(金)	5,522,185,150	元凶の歯がクソ	ALL 怒りは頂点

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャファイター4	2'57"08	NineStates☆店員さん	影丸 Ver.C
2	Gダライアス(オミクロン)	54,577,270	ほげほげ捕鯨隊3号VAL	ALL 連付
3	ギルティギア イグゼクス	26,726,700	NineStates☆かすてら〜う	チップ
4	サイヴァリア リビジョン	182,729,000	よみとプロギアやる夢を見た	ALL 私は榊さん派なのに 残1
5	メタルスラッグ4	4,968,600	WSM-NOB	5面

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	超鋼戦紀キカイオー(チャレンジモード)	6,559,300	DAL	ワイズダック ALL 同付
2	ギルティギア イグゼクス	14,487,000	なりきよ⌒	ALL momモード チップ
3	頭文字D(碓氷左回り)	2'50"639	DAL	ALL FD3S
4	頭文字D(秋名下り)	2'57"621	クニ	ALL FD3S
5	頭文字D(八方ヶ原往路)	2'35"913	DAL	ALL FD3S

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

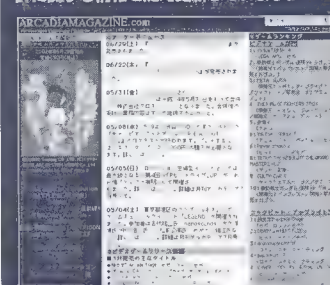
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
宛先 hi score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■モンキーハウス本館 http://www.fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

3rd chapter. DODONPACHI-Later part

『怒首領蜂』編 後編！
数多くのスコアラーを虜にした「怒首領蜂」カリスマプレイヤーの戦線離脱、まさかの王座転落……。ドラマティックに、そしてドラスティックにハイスコア争いがに繰り広げられた「怒首領蜂」。それでは今回もハイスコアシーンを振り返ってみよう。

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

怒首領蜂

ドドンパチ
■メーカー：ケイブ／アトラス
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：1997年3月
■使用基板：専用基板

一般層からマニアまで幅広い支持を受けたロングヒットタイトル。多くのゲーマーに弾避けのおもしろさを伝えた。

基本システムは前作『首領蜂』を踏襲し、より豪快かつ派手に、そして爽快感を増した作品。
2周目の最後に待ち受ける最終ボス「火蜂」のカリスマ性は圧巻。本作がその後のシューティングゲームに与えた影響と、プレーヤー層を拡大した功績はあまりにも大きい。

長田仙人、怒首領蜂引退

前号で紹介した『怒首領蜂』の二大カリスマ『西の長田、東のNAI』。しかし、最先端を走っていた一人である「長田仙人」氏が6億点突破後『怒首領蜂』を引退。これにより全国トップ争いの勢力図は大きく変化した。今回は激化した『怒首領蜂』戦線の模様を紹介しよう。

まず、Bタイプは大阪の「働き蜂」氏が「長田仙人」氏のスコアを更新。しかも有効とされていたレーザー強化ではなく、ショット強化でのスコア更新だ。しかし、敵無しに見えた同氏の天下も長くは続かず、7億点の大台を間近にしたところに、岐阜の「NAL」氏がBタイプ戦線に名乗りを上げたのだ。

「NAL」氏は、これ以前にCタイプでトップに迫っていたプレイヤーだ。しかし「NAI」氏の厚い壁の前に敗退。その後ブランクを経て機体をBタイプに変え再び参戦してきたのだ。

「NAL」氏は「働き蜂」氏とは対照的にレーザー強化でのパターン作りで最先端を走っていたプレイヤー。Cタイプでも大勢を占めていたショット強化ではなく、レーザー強化を使用していたため、Bタイプへの機体変更に関しては大きな苦労は無かったようだ。

一気に熱を帯びたBタイプ戦線だったが最終的には「NAL」氏が7億点を突破し、現在（2002年7月15日時点）も最終スコアを保持している。

時期は前後してしまうが、これまで一度もCタイプでトップの座を譲らなかった【不沈空母】「NAI」氏が撃沈すると いう事件もあった。7億点間近の集計で埼玉の「WTN」氏がトップの座を奪ったのだ。翌月にはまた「NAI」氏がトップの座に返り咲き、現時点での最終スコアをたたき出したが「WTN」氏の快挙にスコア界は大いに湧き、鮮烈なデビューを飾った。

レーザー強化最終形態

残るAタイプだがこちらは関東近辺に「K.U」氏、「素人シューターMSA」氏などの強者がいたのだが、「長田仙人」氏のスコアを更新するには到らなかった。

そして現在のAタイプ最終スコア保持者が満を持して登場した。『達人王』、『雷電DX』などで、卓越した弾避けセンスを見せ付け、全国にその名が知られていた宮城の「ヤキソバンDX」氏である。

弾避けがうまいことは本作でハイスコアを狙うのに有利に働くのは言うまでもない。最終ボス『火蜂』で残機を残す確率が高いこと一つ取ってもそれは明らかだ。

しかし、『怒首領蜂』のハイスコア争いはまだまだ終わらなかった。そう、前述の「WTN」氏がAタイプに機体を変更し、ハイスコアを更新したのだ（同氏によるとレーザー強化の爽快感を味わったら、もうショット強化には戻れないそうだ）。現在も「WTN」氏と「ヤキソバンDX」氏の最終スコア争いは続いているが、あらゆる場所で点効率と安全を追求した両氏のプレイは美しく、見る者に感動すら与える。『怒首領蜂』のプレイはここに最終形態へ達したといえるのではないだろうか。

人々に愛されプレイされてきた『怒首領蜂』。これだけ長い間ハイスコアが争われ、そのプレイを見た多くの人が感動を得たことに対して、開発陣とプレイヤーすべてに心から拍手を贈りたい。

怒首領蜂大往生、発見

そして2002年4月、『怒首領蜂大往生』が発売された。激しい敵の攻撃はもちろんのこと、2周目突入時に残機が強制的にゼロに、さらにコンティニュー不可とマニアへの挑戦とも取れる仕様が話題を呼んでいる。

また、2周目最終ボスの『緋蜂』は信じられない強さを誇っており、2002年7月15日時点では2周クリアは未だ達成されていない。

噂では戦線に復帰した「長田仙人」氏、『式神の城』などで名を馳せた「ユセミSWY」氏が『緋蜂』撃破直前とのことだ。巷では初クリアを果たすのはこの2名のどちらかではという話で持ちきりだが、いったいどうなるのだろうか？ そして今後『怒首領蜂大往生』ではどんなドラマが待っているのだろうか？

トップレベルのプレイヤーたちが織りなすドラマを、我々が生き証人となって見届けていこうではないか。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈6月17日以降（7月21日（日）締切分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

● **テクニクビート**……【ノーマルスタイル】1部門とチャンネルスタイルの【Symphonic Tate、Noisy Illuminant、Masterpiece Forest、DEEP CLEAR、HEVEN'S TRIAL、TOY DREAMER、Unreal Enemy】の7部門を合わせた、計8部門で集計します。

● **ムサピィのチョコマーカー**……【初級、中級、上級】の3部門で集計します。中級と上級は最も点数が高くなると思われるステージで申請して下さい。

● **レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ**……部門別集計は行なわず1部門で集計します。

● **デーモンフロント**……部門別集計は行なわず1部門で集計します。

● **ポップンミュージック8**……【ノーマル&チャレンジ合同】とエキスパートのコース別【ギターポップ、テクノポップ、ダンスポップ、シャウト、ヒーロー、フェイバリット】で集計します。

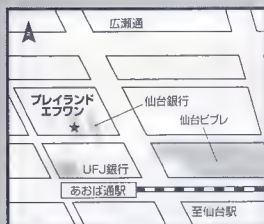
● **ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル**……キャラクター別（全キャラ）の計20キャラで集計します。またモード別での集計は行ないません。

● **ビートマニアIIDX 7th style**……エキスパートコースの部門別【モーニング、イブニング、ユーロ、

ハイスコア店舗クローズアップ

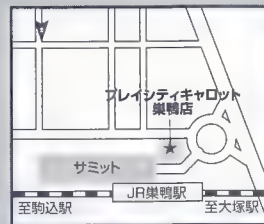
—さらなる戦場を求める挑戦者たちへ—
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

プレイランドエフワン

■住所　宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1
■TEL　022-261-5782
■URL　――

●アクセス方法
JR仙台駅西口より徒歩5分

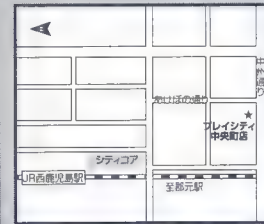
当店はビデオゲーム100円2プレイ。さらに毎月第2火曜日はエフワンデーと題してビデオゲームが100円3プレイ!! 新作も「GGXX」「ポップン8」「怒首領蜂大往生」「デーモンフロント」など各種取りそろえております。ハイスコア、対戦やるならエフワンへGO!!

プレイシティキャロット巣鴨店

■住所　東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1、B2
■TEL　03-3943-6735
■URL　――

●アクセス方法
JR巣鴨駅より徒歩1分

数々のハイスコアや名プレイヤーを生み出し、ゲーマーの聖地と呼ばれたハイスコア界の老舗プレイシティキャロット巣鴨店は、今も熱いスコアラーの皆さんをお待ちしています。NEWゲームも多数入荷やロケテストも度々行なっています。今年の夏は巣鴨参りにレッツGO!

プレイシティ 中央町店

■住所　鹿児島県鹿児島市中央町34-10
■TEL　099-252-8884
■URL　http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

●アクセス方法
JR西鹿児島駅東口出口より徒歩5分

当店では毎月「ガンダム」の大会を行なっています。ハイスコアラーも新旧作問わずスコアを狙えるようにしています。ゲームジャンルに合った環境作りをしていますので、ご要望がありましたらお気軽に店員まで声を掛けてください。のんびりとゲームできますので遊びにきて下さい。

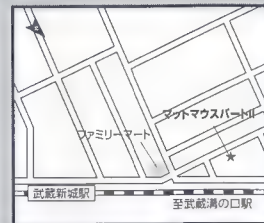
モンキーハウス本館

■住所　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
■TEL　092-731-0052
■URL　http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

●アクセス方法
六本松バス停（JR博多駅～六本松行きバス）より徒歩3分

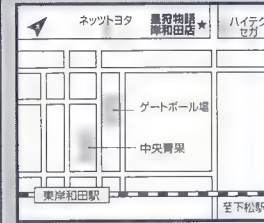
ハイスコア集計店ながら、格闘ゲームの対戦台環境が整っている店です。特に「ギルティギア イグゼクス」は連日対戦が盛り上がっております（対戦台2台設備）。筐体のタイムレンタルのサービスも行なっておりますので、ぜひ一度ご来店ください。

マットマウスパートII

■住所　神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F
■TEL　044-751-8570
■URL　――

●アクセス方法
JR武蔵新城駅より徒歩5分

当店ではシューターのアナタのためにビデオ録画サービスをしております。連打などサポート充実! そのほか「GGXX」対戦、各種変わり種「UFOキャッチャー」も熱いこのごろ。当店ではシングル台が多く、一人でゲームしたい人もカマーン? イージーな有線とイージーな設定は当店だけ(かもね)!

星狩物語

■住所　大阪府岸和田市作才町1047
■TEL　0724-32-3841
■URL　――

●アクセス方法
南海本線岸和田駅より徒歩10分

ビデオゲームオール50円、「ビーマニ」系オール100円で営業しています。日替わりで毎日イベント台を設置、大会は月2回ペースで開催しています。最近は深刻的なスコアラー不足で、店員が穴埋めする始末。心優しいスコアラー急募!!

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア11月号掲載）は
8月18日(日)
までに出されたスコアで、
8月21日(水)
当日消印まで有効です。

トランス、ジュエル、ストイック】の6部門に【ハウス、アピアランス、セレクション】を加えた計9部門で集計します。

●**怒首領蜂大往生**……【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。強化タイプ別の集計は行ないません。

●**クレオパトラフォーチュンプラス**……【エンドレス、タイムアタック、ストーリー】の3部門で集計します。

●**湾岸ミッドナイトR**……【シナリオモード】の1部門と、タイムアタックモードのコース別【C1内回り、C1外回り、新環状右回り、新環状左回り、横羽線上り、横羽線下り、湾岸線上り、湾岸線下り】の8部門を合わせた、計9部門で集計します。※タイムアタックモードのコース別、8部門は前作の湾岸ミッドナイトと合同で集計します。

●**ギターフリークス7thMIX**……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**ドラムマニア6thMIX**……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計します。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●**頭文字D アーケードステージ**……【妙義右回り、妙技左回り、碓氷右回り、碓氷左回り、秋名下り、秋名上り、八方ヶ原往路、八方ヶ原復路】の計8部門で集計します。使用車種、カードを使用したかどうか、モードなどは問いません。

●**DDRMAX2 ダンスダンスレヴォリューション7thMIX**……シングルの【スタンダード、ヘヴィ】の2部門で集計します。選択曲やコマンド使用は問いません。

アルカディア 読者プレゼント

コナミマーケティング様ご提供

アルカディアだからできる『ビートマニアⅡDX』ポスタープレゼント。今回は5thstyleだ！　カッコイイポスターにTAKA氏&GOLI氏のサインが入ってるぞ。It's so cool!!

5 beatmaniaⅡDX 5thstyle dj TAKA&GOLI サイン入りポスター　2名様

コナミミュージック様ご提供

2 good-cool feat.すわひでお サイン入りポラロイド　2名様

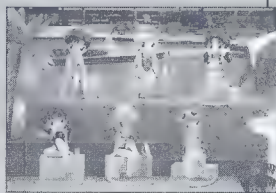
こちらはサイン入りポラロイド。嫌なことは、これを見れば一気に吹っ飛ぶ！　あまりのアツさに倒れるなよ!?　どちらが当たるかは運次第!!

ポップンアーティストのgood-cool「eatすわひでお」のサイン色紙だ！　彼らのハイテンションが伝わってくるぞ！

1 good-cool feat.すわひでお サイン色紙　2名様

セガ様ご提供

6 新世紀エヴァンゲリオン ミニティスプレイフィギュア プールサイドコレクションセット　3名様

根強い人気のエヴァンゲリオン。今度はミニディスプレイフィギュアになったぞ、しかも水着！　お気に入りのキャラはだれかな?

バンダイ様ご提供

7 MOBILE FORTUNE GUNDAM　A.B.AB.O型セット　4名様

158ページの「飛びゲル」で紹介している「ガンダム占い」フィギュア。こちらを各血液型から無差別に1体を選び4体セットにしてプレゼント！

※写真はイメージです。プレゼントのセット内容とは異なることをあらかじめご了承下さい。

バンプレスト様ご提供

4 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア ～怪獣星人大集合編～セット　2名様

ウルトラマンをさんざん苦しめた怪獣星人がフィギュアになった！　これで地球は大ピンチ！

ガンダムシリーズのさまざまな名場面を再現したフィギュア。セリフまで聞こえてきそうなカッコ良さだ！ガンダムファンならばなんとしても手に入れろ！

3 ガンダムシリーズ メモリアルガンダムフィギュア Part1セット　3名様

スタージャムコーポレーション様ご提供

8 GUILTY GEAR XX サントラ発売記念 バンドメンバー寄せ書き サイン色紙　3名様

GGXXサウンドのレコーディングのために結成されたバンドメンバー(G・岩尾徹氏、B・松本慎二氏、Dr・梅澤康博氏、Key・盛山浩一氏)の直筆サイン色紙を、3名の方に。ライブの実現を祈願しつつ応募するのが吉であろう。

プレイモア様ご提供

12 ドリームキャスト版 THE KING OF FIGHTERS 2000 ポスター　5名様

ドリームキャスト移植決定で人気再燃の、K.O.F.2000。そのポスターをプレゼント。クーラを見れば涼しく……ってKがいるから差し引きゼロか!?

ナムコ様ご提供

注目の新作『ナイス★ツッコミ』のTシャツ。これを着てツッコミに磨きをかけろ！

11 ナイス★ツッコミTシャツ　1名様

ヒットメーカー様ご提供

大好評稼働中の「WCCF」。こちらのカードグッズを10名様にプレゼント。お気に入りのカードを、これに入れて持ち運べ！

10 「WCCF」オフィシャル カードケース&ポーチ10名様

バンダイビジュアル様ご提供

9 野川さくらさんサイン入り マキシシングル「星の降る丘」　3名様

「アーケードゲーマーふぶき」でおなじみ、野川さくらさんのサイン入り3rdマキシシングル。

締切
8月19日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募下さい。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承下さい。

男性読者にはたまらないであろう、「ビートマニアⅡDX」の女性キャラ水着ポスターだ！

17 ビートマニアⅡDX描き下ろし折り目無しポスター　10名様

15 アルカディアオリジナル クオ・カード　10名様

毎突き恒例のクオカード。お店では売っていないのでがんばって当てるしかねえ！

編集部提供

14 ゲームボーイアドバンス　4名様

携帯ゲーム機といえばコレ。小さくても、面白さは保証する！

大人から子供まで楽しめる素敵なハード。夏はコレで決まりだ！

16 ニンテンドーゲームキューブ　1名様

JAMMA様ご提供

2002年9月21日(土)に東京ビックサイトで開催されるアミューズメントマシンショーの入場券を何と10名様にプレゼント。最新ゲームを一足先に遊んじゃおう！　この機会を逃すな！

13 第40回アミューズメントマシンショー入場券　10名様

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

スタートリゴン B2ポスター付

イラスト：スタートリゴン
©(株)ナムコ

新作

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002
（イオリス）

バーチャファイター4 エボリューション
（セガ-AM2/セガ）

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードスタイル
（コナミ/コナミマーケティング）

バーチャストライカー2002
（アミューズメントヴィジョン/セガ）

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
（ヒットメーカー/セガ）

セガ四人打ち麻雀MJ
（SEGA-AM2/セガ）

麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦ver.
（コナミ/コナミマーケティング）

ポップンミュージック8
（コナミ/コナミマーケティング）

バトルギア3
（タイトー）

ドラゴンクロニクル
（ナムコ）

ナイススマッシュ！
（コナミ/コナミマーケティング）

アフレコ！
（ナムコ）

ビートマニア ザ ファイナル
（コナミ/コナミマーケティング）

次号は新作がもりだくさん！
サッカー、麻雀、ネットワーク、
新世代の情報に注目だ!!

攻略

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル（アークシステムワークス/サミー）／ソウルキャリバーⅡ（ナムコ）／テクニクビート（アリカ）／スタートリゴン（ナムコ）／レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（開発・ノイズファクトリー/エボガエンタテイメント　販売：サンアミューズメント　発売：プレイモア）／怒首領蜂大往生（ケイブ）／メタルスラッグ4（メガ エンタープライズ）／ナイス★ツッコミ（ナムコ）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／出撃！戦国革命（コナミ/コナミマーケティング）／ソウルサーファー（セガ・ロッソ/セガ）／ビートマニアⅡDX 7th style（コナミ/コナミマーケティング）／ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（ヒットメーカー/セガ）　ほか

次号10月号 No.29は　予価650円
8月30日(金)発売

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4
「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
「飛び出せ！　ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーⅡ
「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（1色/4色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも書くコーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めてください。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip）を使用してください。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超える場合は、郵送で送ってください。その際には、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
10月号（NO.29　8月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

11月号（No.30　9/30発売号）への投稿締め切りは……
8月19日(月)必着

12月号（No.31　10/30発売号）への投稿締め切りは……
9月19日(木)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「夏のゲーセンメモリー」

●夏といやぁ、ビデオゲームにとっちゃ商戦時期だってことですね。もうここ数年、夏らしい夏を過ごしてない気もしますが、そんな中忘れられないのが海水浴場近くのゲーセン。地面が砂の店内、海水パンツのまま座る椅子、ちょっぴりサンオイルでギトついたモニタ……。そんな風情をまた感じたいですな。（猿渡）

●夏といえばアイスを食うか、1ゲーム遊ぶか悩んだ揚げ句、遊ぶ方を多く選択してました。家にはクーラーが無かったので、冷えたゲーセンはオアシス。当時は風営法の取締りも微妙だったため、夜中までクレジットエクステンドがあるゲームや、ループゲームでまったりとゲーセンに入り浸りまくりでした。（しもでん）

●夏になると思い出すのが、地元にあった「騎西屋」。ラジオ体操後に、早朝から入り浸っていたっけ。恐らくは農機が置かれていたであろう農家の土間に、エキシディ社開発のあの名作『サーカス サーカス』、タイトルは覚えていないが、ボリューム操作のインベーダーが置かれていた。何年前だよおい。（杉田）

●「夏といえば怪奇もの」ってことで、『妖怪道中記』。なぜか今号、あちこちの記事で扱われてるみたいですね。せっかく編集部に基板があるのに全然触れませんでしたが。後は『太鼓の達人』も夏を感じます。ところで次号で扱うナムコの『アフレコ!』。あれはプレイしていて冷や汗が出るので、ある意味夏向きかも。（マッスル北裏）

●高校入学した年の夏休み、これといってすることが無いので毎日明大前で『ダライアス』をプレイしていました。1プレイが長く、ルートも多いため、ヒマな小僧には最適のゲームといえました。あと、夏は『K.O.F.』って感じですが、恐らくみんな書いていると思うので書きません。書いたけど。（イタキョー）

●昔ゲーセンでバイトしてたころ、その店のクーラーはえらくボロくて、1日に2回くらいフィルターを洗わないと止まっちまうというわけの分からない代物だった。しかも、店の外にある水道で洗っていたため、その間汗ダクダク「何やってんだろ、オレ」とかいつも考えてました。どうでもいいっすね……YES!（マジン）

●いざ自分の「夏」を振り返ってみると、大した思い出が無いことに気付く。夏休みに合わせてリリースされた大作系格ゲーをメリメリやって、仕事で『K.O.F.』をガツンとやって、でもデカい大会にはほとんど出てなくて、後は……？　実は寂しい人だったのか!?　いや、まだ齢2○。これからですよ、これから!（JK）

●学生のころ通っていた近所のゲーセンでは、殺伐とした店内ながらも大人から子供まで和気あいあいと楽しんでおりました。でも、お子さまもいるのでアレなんです。レバーがアイスキャンディーでベトベターなんです。夏場なんてパネルもベトベターでした。トラックボールがベトベターだと悲惨でした。（ひで）

●ゲーセンの夏といえば、カプコン格闘とK.O.F.で過ごしてきた私ですが、最近この時期に見掛けません。夏の風物詩なので、また夏に楽しめるようになってほしいと思う今日このごろ。この夏の思い出は最新ゲーキだけでした……暑い、うまかったけどね。（増刊GGXXムック保存用にオススメ！　&う）

●かつてゲーセンでバイトを始めたのが、夏休みシーズンの前。それまで制服姿でブラック&ホワイト状態だった店内が、夏は私服姿でやけにカラフルになる季節だった。わずか数年後の今では、年中極彩色なゲーセン。プレイヤーにおしゃれさんが増えたのかな？（ノースリーブのおかげで夏が好きなまこっぴち）

●夏のゲーセンで思い出すのはやはり『K.O.F.』。大学生のころはSNKがまだあったから夏になると『K.O.F.』がリリースされていた。当時のオレは部活の後やバイト後によく行ったものだ。しかし、行ったが最後で終電までひたすら対戦していたのを覚えている。そのゲーセンも今では更地になっちゃった。さびし～。（おじゃ）

●汗だくになりながら、狂ったように故新チルで『DDR』踏んでました。着替え持参は必須項目。あと、DIVEとかルパンとか、友達と歌いながら踏んでたことも。そのときはまだ下手だったので、クリア目標が大走査線だったんですけど、今も微妙ですって、進歩ナシってことですね……（カレミューにて70倍プチ制覇あっくん）

●大学時代、昼過ぎに起きて大学へ行こうとするも、駅に着いた時点で汗だくになり気が付くと反対方向へ。四条で降りてa-choへ向かい、涼みながら終電まで『オラタン』。そして友人もウチへ来て、朝まで『オラタン』（DC版）。朝方床に就き、昼過ぎに起きて以下エンドレス。そんなもんです。（ガラヤカ出ない黒鉄）

●夏といえば、小学校6年生の夏休みに友人宅でやったSFC版『ストII』を思い出します。ヤツの必殺技の魅力に取りつかれて以来、ずっとヤツを使い続けてきました。今年で出会いから10周年です。『ストIII』にも出ないかなあ……ザンギエフ。すいませんまたザンギネタです。（カプコンの新作が待ち遠しい鎌倉）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之／鎌倉大輔
■編集協力（五十音順）　アストロ／石黒憲一／伊勢猫／HL／MVP／DYZ／カイゼルちくわ／かっちん／キャサ夫／肉屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C-LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／蒼之字元帥／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／野川さくら／袴田直樹／パチ／ハメコ。／福田備太郎／ブンブン丸／三重県の山本さん／ももやん／RED
■デザイン　久保田シンヤ／[illegible]／大竹伸子／[illegible]明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／ありまひろし／今井神／肉屋／榎原バテオ／ローヒコロウ／なりたゆみ／双羽純／星樹／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 9月号 [No.028]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.028

第3巻 第9号 通巻第28号　平成14年9月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-09

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は204ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 9月号【No.28】　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～76の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～76の番号の中から選んでください。

1 表紙：バーチャファイター4 エボリューション
2 目次
3 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002(仮)
4 バーチャファイター4 エボリューション
5 バトルギア3
6 バーチャストライカー2002
7 エフ ゼロ AC(仮)
8 ソウルキャリバーII
9 3D格闘ツクール2
10 ブランニューアップデイツ
11 ゲームセンターマップ
12 アルカディアデータベース
13 魂を籠める者：ミッチェル
14 出撃！戦国革命
15 ソウルサーファー
16 スタートリゴン
17 つっこみ養成ギプス ナイス★ツッコミ
18 銃武者羅
19 トゥエルブスタッグ
20 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
21 テクニクビート
22 第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル告知
23 GGXXアソシエイションXX
24 ギルティギア イグゼクス
25 ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
26 ソウルキャリバーIIストーリー＆技表(吉光&セルバンテス)
27 レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
28 ジー・ストリーム G2020
29 怒首領蜂大往生
30 メタルスラッグ4
31 電脳戦機バーチャロン フォース
32 モンスターゲートII
33 ロングランゲームズブースター：斑鳩
34 ジャンク新聞
35 パチャっ子 インフィニティ
36 ふぶきがんばる
37 オールドゲームミュージアム
38 レゲー奥の細道
39 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
40 アーケーダー・ネオ
41 ハードウェアミュージアム
42 全国ゲーセンイベント準備会
43 ジョイスティックトゥルーパーズ
44 ビートマキシマム
45 ポップンミュージック8
46 スペシャルトーク dj TAKA×wac
47 ビートマニアIIDX 7th style
48 ビートマニア ザ ファイナル
49 ギターフリークス 8thMIX
50 ドラムマニア 7thMIX
51 ビート・レイジングIIDX
52 ポップンな関係
53 Eダーツ「始めてみよう」物語
54 プライズワンダーランド
55 コスプレ・プレイスタイル
56 KOFッ子キングダム
57 立体貴族
58 飛び出せ！ゲル・ドルバ
59 筐体百景
60 アルカディア フロンティアーズ
61 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
62 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
63 設定資料集：レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
64 そんなんアリカ
65 ゲームメーカーNOW!!
66 デジタル・ディスク・アーカイヴ
67 街頭電脳遊戯語録ゲーマー用語の基礎知識
68 猛者通信ぼペソ
69 アルカデ チャット倶楽部
70 パンドラキャラット改
71 アルカディアクーポン
72 ハイスコア全国集計
73 プレゼント
74 次号予告・募集記事
75 エディトリアルデパートメントガゼット
76 ポスター：ビートマニアIIDX

Q9.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア8月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P198「アルカディアクーポン」におきまして、加盟店の欄に大分県大分市のドリームワールドさまが抜けておりました。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／バーチャファイター4／鉄拳4／ギルティギア イグゼクス）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.28 アンケートハガキ

P.206にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.今、一番期待しているゲームメーカーを教えてください。

A5.

Q6.A5で答えたメーカーに対し、具体的な要望などがあったら教えてください。

A6.

Q7.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作を教えてください。

A7.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
平成14年9月1日発行（毎月1回1日発行） 第3巻 第9号 通巻第28号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀春 発行所／株式会社エンターブレイン
●定価650円 本体619円

雑誌11547-09 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547090658